

GÉNÉRATION 4

le magazine de tous les
jeux des ordinateurs de poche

N°13

MARS - FVT 89

AMIGA
ATARI ST
COMPATIBLES
PC

**SPECIAL
LUCASFILM**

Préviews

SPECIAL MICROPROSE
SPECIAL OCEAN
BLACK TIGER
ROCKSTAR
FALCON 2
DRAKKEN
CABAL

Castle Warrior :
LES SECRETS DE
DELPHINE

3615 GEN4

3 CONCOURS

164 PAGES

M 4681 13 - 25,00 F



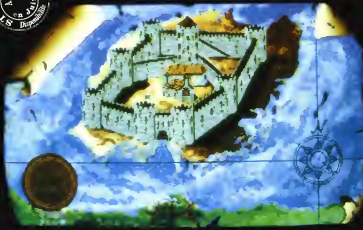
3794681025007 00130



**INDIANA JONES & THE
LAST CRUSADE**

Belgique : 190 Fb
Canada : 6,95 \$C - Suisse : 7,50 Fb

Rien Ne Sera Plus Jamais Comme Avant

[illegible]

1632
DIFFUSION

52, rue CURIAL
75019 PARIS
(1) 40370637

INTERET: 96%
"Les portes du temps"
doivent être votre
prochain achat.
Génération 4

JAMAIS LE PASSE N'AURA
ETE AUSSI PRESENT

LEGEND
—SOFTWARE—

EDITO

1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 26

1984



ATARI

ST

OMIKRON
CFA
3 LISTINGS
COMPLETS

N°32 - 25F

JUILLET/AOÛT 89

MAGAZINE

POSTSCRIPT:
UN OUTIL COMPLET
PUBLISHING MASTER
READING PARTNER
ULTRA SCRIPT

VIDI-ST:
DIGITALISATION
EN TEMPS REEL?

DISQUES DURS:
INITIATION ET...
BIDOUILLES

STREAMER
POUR LE ST

TÉLÉCHARGEMENT
LISTING COMPLET

224 PAGES

LA GUERRE DES
BASICS

CASTLE WARRIOR
ET DES TONNES
DE FUSILS

**PROCESSEURS DU FUTUR
ET SYSTEMES DE DEMAIN**



Belgique : 100 FB - Canada :
5,98\$C Suisse : 7,50 FS

LES PETITES ANNONCES

AMIGA

Vends pour Amiga 2000, Kit XT (carte A2088 + drive 5.25 + matériel), tout garanti: 4000F à débattre.

Vends Amiga 1000 + moniteur 1081 + sports + pack ball et menus d'installation + Kit développeur. Tel: 30.35.54.83.

Pour cause PC, vends pour Amiga, Superbase, Textpath Plus, Delta Paint 2, Double Dragon et Populous. Eteint tout, pas très intéressé, à débattre. Contacter Jacques au 04.25.05.74.

Vous qui possédez un Amiga et qui de plus aimez les Amigos (Deux Amigos, Sonoson, Sideshow, Ogami et Utilitaires de Dominique Fugère), alors profitez de notre Service de Distribution de Disques Demoparc sans but lucratif. Notre catalogue gratuit est disponible sur simple demande. Envoyez vite à F.C., BP 16, 59115 LECHE. Merci de bien vouloir joindre un timbre.

Vends une Amiga (originaire), les 5: 800 francs, dont Triad, Police Quest, TV Sports Football (200 francs), Gurus (150 francs) ou donne 2 jeux contre Robot Ranger, Apollo 16, 47.63.00, après 10H ou le lundi, et demandé Lohrsto.

Vends disquette 3.5" + "Delta Paint 2" neuve + manuel (Amiga 500). Vendeur 950F laisse à 350F. Manger, impose au Cadeau, 74470 Le Treport.

Amiga newletter, c'est tous les mois des dizaines de pages (fot, truck... Recevez un numéro contre 5 timbres à 2.50F. Amiga Newletter, Groupe scolaire Pasteur, 92500 Nanterre-Macdonald. Tel: 47.51.52.70.

Vends Amiga 2000 L3 + moniteur couleur HD10546 + docs + logiciel. Neuf, sous garantie. Prix: 11000F. Tel: 64.97.91.01.

Recherche extension 512K pour A500 + lecteur de disques Microdisk + interface programme pour joystick plus prix Amiga, à débattre. Vendeur Vercors pour ST, 50F à débattre. Vendeur au 57.89.72.06, après 18h.

Echappées logicielles Demo au Magasin de North Star (Acetate), Aurélien Gossard et al. et/ou... (MDLR, hém). Contacter Lord Data au 64.20.22.70.

Achète Amiga 500 portable. Faire offre à Raphaël Berné, 75012, Tel: 04.32.64.64.

Vends Atari 1030 + moniteur couleur A10H + lecteur externe 3.5 + souris + joystick + nombreux jeux et utilitaires, le tout en très bon état: 5000F. Tel: 45.90.63.05 (après 19h00).

ATARI ST

Vends Atari 520STF (double face + freeport) + souris + joystick + 50 disquettes vierges. Prix: 2350F. Demander Eric, Tel: 47.26.10.24.

PETITES ANNONCES

Objet un chèque ou CCP de 50 francs (soit de 10 francs pour les abonnés) à l'ordre de Prospekt.

ATTENTION:
NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE ANNONCE QUI SE SERT D'OUTIL D'ECHANGE DE BONDS PRIVATES. FAITES PASSER!

Vends 520STF nouvelle ROM 2DD + Brerie + logiciel original aux et pour 3200F à débattre (vendeur 520). Lait, Aché Macene, 53 rue Amiral Mouches, 75013, Tel: 45.91.63.94.

Vends Atari 520STF + moniteur couleur 1425 sous garantie (NAC) + joystick + jeux + 4500F à débattre. Alain au 42.77.62.73, en soirée, Paris 6ème.

Vends Atari 520STF double face, très bon état + Airball + Barbarian + Bubble Ghost, le tout dans les cartons d'origine. Vendeur réel: 4200F environ, vendu à 2400F. Tel: 90.80.75.93.

Vends Atari 520STF DF: 2600F. Ecrire sur le sursur 5MITS 1. Tel: Joel, Vendeur original + passer prix pour 5.

Programmeur PRO sur ST donne cours de 5000F par correspondance. Pour débiter (niveau) Méthode très délicate. C'est votre propre jeu DANS MOINS DE SIX MOIS. Contactez: Sébastien Jouvelet, 39 avenue Odette, 94100 Saint-Maur, Tel: 42.83.50.91.

Vendeur originaire pour Atari STF: Double Dragon 105F, Mission 60F, l'Arche du Capitaine Blood 25F, au vente à tout 200F + 300F. Brice Baudin, 60 rue de Villacoubay, 78140 Velizy, Tel: 39.46.71.29, Après 17h.

Vends sources sur ST en GFA et assembleur (scrolling + sprite) + freeware: 520 francs. Alexis Helbo, 6 rue César Franck, 64000 Pau, Tel: 50.30.93.27.

Vends pour ST, moniteur monochrome SM24: 3000F. Roger Multiscale ST neuve. 500F. Hard Copier V.1.10: 500F. Jeux, composants: 200F pièce ou 500F les 6. Michel au 60.00.45.75.

Rechercheurs jeunes graphistes sympas et sérieux sur ST pour travailler programmé et débiter. De préférence dans la région parisienne. S'adresser à: Guillaume Le Pennoir, avenue d'Argenteuil, 92000 Argenteuil. Tel: 47.07.51.80. Jeunes filles bienvenues. A bientôt.

Vends originaire pour ST, War in Middle Earth (150F), Elite (150F), 1942 (150F), Commander (125F), After Burner (125F), Harrier (125F), The Lancer (100F), Shadow of the Dragon (100F), l'Arche du Capitaine Blood (100F), le tout 800F. Berchère, 5 rue Commune, 93400 Bondy. Ecrire à Medard Marc, chemin des deux Portes, 93500 Marbais. Tel: 61.91.26.81 (Bureau).

Vends originaire pour 520 ST Operator Wolf, Double Dragon, R-Type, Barbarian, 5, Gunstar, 950F pièce. Phantasia et 3 à 500F pièce ou le tout à 500F. Me contacter au 01.92.01.57. Demander Frédéric.

Vendeur originaire pour ST, Falcon 200F, Steve Davis Snooker 160F, Tel: 96.32.06.63.

520 ST DF débiteur cherche contacts pour aide sur Marseille seulement. Tel: 01.67.72.00. Demandez Paul.

Vendeur disque dur neuf, sur BASF 10 Mégas à personne qui me fournira interface ST/IBM disk dur. Tel: 43.64.71.85.

Vends Atari 520 STP (TBE) nouvelles Romms, double face + 20 disquettes de jeux + joystick. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.36.52.85 (après 19h).

Vends Atari 520 STP (TBE) nouvelles Romms, double face + 20 disquettes de jeux + joystick. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.36.52.85 (après 19h).

Vends Atari 520 STP (TBE) nouvelles Romms, double face + 20 disquettes de jeux + joystick. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.36.52.85 (après 19h).

Vends Atari 520 STP (TBE) nouvelles Romms, double face + 20 disquettes de jeux + joystick. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.36.52.85 (après 19h).

Vends Atari 520 STP (TBE) nouvelles Romms, double face + 20 disquettes de jeux + joystick. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.36.52.85 (après 19h).

Vends Atari 520 STP (TBE) nouvelles Romms, double face + 20 disquettes de jeux + joystick. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.36.52.85 (après 19h).

Vends Atari 520 STP (TBE) nouvelles Romms, double face + 20 disquettes de jeux + joystick. Le tout: 3000F (à débattre). Tel: 42.36.52.85 (après 19h).

DIVERS

Vends Amstrad CPC 6128 sous garantie (32/64) + écran couleur + joystick + 50 jeux (Barbarian, Captain Blood, etc.). 3000 francs. Alexandra Marton, 6 rue du Chemin Creux, 85340 Clormé sur Mer, Tel: 51.30.70.28.

Vends Amstrad PCW 6512 + 2 lecteurs de disques + clavier + 10K de mémoire + moniteur + logiciel de l'installation et de gestion de stock + traitement de texte + basic + GPM + jeux + 9000F.

Le tout 180F: bag prix (à débattre). Tel: 22.45.46.77, ou écrire à: Centre Frédéric, 60 rue Maurice Garé, 80050 Amiens.



ARCADE / ACTION

TRAINED ASSASSIN

DIGITAL MAGIC env. 200F 1 joueur
Système: Amiga

V oici le X-ème jeu de tir du genre Xenon, Demons, ou plus récemment, Blood Money. Le jeu est simple, vous êtes un gars petit bonhomme armé d'un modeste pistolet laser, et un tas de méchantes bêtes vous attaquent. Alors une seule chose à faire: vous défendre. Heureusement, au fur et à mesure que vous avancez, vous récupérez des armes de plus en plus sophistiquées ainsi qu'un équipement de meilleure qualité.



Trained Assassin est dans la lignée de Xenon, Demons, ou plus récemment, Blood Money. Le jeu est simple, vous êtes un gars petit bonhomme armé d'un modeste pistolet laser, et un tas de méchantes bêtes vous attaquent. Alors une seule chose à faire: vous défendre. Heureusement, au fur et à mesure que vous avancez, vous récupérez des armes de plus en plus sophistiquées ainsi qu'un équipement de meilleure qualité.



Bien sûr, vous allez penser que je suis blanc, et c'est sûrement vrai, mais quand on en a vu un, on les a tous vus. De plus, après avoir joué avec des œuvres d'art comme Blood Money, on trouve les autres jeux de ce genre bien fades. Il faut reconnaître que le personnage est marrant (un blanc, et qui les difficultés sont variées et assez bien dosées. Mais vraiment, ce jeu ne m'a pas du tout accroché. Maintenant, comme j'ai terminé mon travail, je vais aller me faire une petite partie de Kick Off, car c'est pas tout ça, mais j'ai un championnat à finir.



TRAINED ASSASSIN

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 61%

SON: 69%

Une version ST sortie bientôt et sera suivie d'une version PC.

INTERET: 52%

GENERATION 4 REMERCIE LES RTC SUIVANTS:

STFANE	48 29 72 79
ST BUG	16 87 82 40 00
ELENDIL	47 68 77 08
ROBOTER	16 73 80 41 74
CLAUDE	47 31 06 89
CHIP	39 75 75 38
DIPTTEL	16 35 82 44 20
GREG&SAMU	47 35 60 95
CUCUMBER	16 72 00 92 39
KEVIUS	39 62 67 59
FLYNET	16 75 26 41 91
BUCKAROO	34 12 02 15
RMES	16 91 62 47 00
MEGATARI (12h-22h30)	16 35 97 06 77
MEGALAND	69 85 34 91

POUR LE SOUTIEN QU'ILS ONT
APPORTE AU 3615 GEN4.



P R E S E N T E SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL: 93%

Games Machines • Gamma • Les Jeux Super Star
Zapp • Zic • Zic • Zic



13, place des Vosges
75004 PARIS
TEL 42 77 34 76



ARCADE / ACTION

SAVAGE

FIREBIRD env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Savage est un jeu d'arcade constitué en fait de trois parties différentes. Vous butez tout d'abord de vous échapper d'un donjon plein de monstres et de démons. Puis vous devrez traverser la vallée de la mort. Enfin à l'aide de votre fidèle ami, un aigle géant, vous devrez retrouver votre fiancée et le sauver. La première phase est un jeu d'arcade à scrolling horizontal. Vous devrez traverser de nombreuses pièces, des lacs de lave en sautant de pierre en pierre, éviter des pièges tout en combattant les nombreux ennemis qui vous attaquent. Par moment, vous devrez affronter de terribles dragons beaucoup plus dangereux. Au début, vous n'êtes armé que d'une hache, mais au cours de route, vous trouvez de nouvelles armes, des bombes ou de l'énergie. La deuxième phase consiste à éviter des monolithes et à démolir les adversaires, évitant un système laissent penser à Space Harrier. Dans la dernière phase enfin, vous dirigez un aigle dans un labyrinthe, avec un scrolling multi-directionnel, en évitant les pièges et en rassemblant vos armées. Là aussi, vous trouvez de l'énergie et de nouvelles armes. A la fin du premier jeu, vous obtenez un code qui vous permet de continuer dans la deuxième partie, et à la fin de celle-ci vous aurez un autre code pour l'ultime phase. Si vous voulez, vous pouvez commencer directement au jeu 2 ou 3, même si vous n'avez pas le code, vous n'avez qu'une seule vie (tout ceux qui n'arrivent pas à passer la première phase et qui veulent voir les autres), autrement dit, vous n'avez pas très loin.



Savage a non seulement l'avantage d'avoir de superbes graphismes, mais aussi celui de posséder plusieurs sortes de jeux. En effet, lorsque vous avez terminé un niveau, vous accédez à un autre totalement différent, ce qui donne un certain rythme au jeu sans être ennuyeux. Du côté des sons, Savage est remarquable, le son est beau, original (surtout les monstres), pas collant et doté d'une animation assez fluide. En bref, le sujet et le thème de Savage ne sont pas originaux mais j'ai eu l'impression de moi à m'arrêter cinq minutes pour déjeuner (NDLR: Savage, c'est ça son rythme m'accroche?).



Attention, le soccete Firebird, j'ajoute de quatre sur ST et Amiga, débarrasse sur PC et d'entrée, elle frappe très fort. Qui a dit qu'il était impossible d'obtenir de bons jeux d'action sur PC? Savage en est un exemple éloquent. Ce programme bénéficie de graphismes vraiment superbes. L'animation n'est pas mal non plus et, chose incroyable, une musique et des bruitages que l'on peut qualifier de corrects (surtout, gratitude sur PC le bruit marteau) sont présents. De plus, l'idée d'alterner des phases de jeu en 2D et en 3D contribue à rendre, encore plus, l'action. Dans tous les cas, c'est la première production sur PC, Firebird s'affirme être une des meilleures écoles du marché. Inutile de dire ce que je pense des versions Amiga et ST qui sont encore meilleures.



La version Amiga est plus belle que la version ST qui est plus belle que la version PC. Mais les effets sonores sur Amiga.



Vous en avez un peu plus d'arcade sans être ennuyeux, ou plutôt devrais-je dire des jeux d'arcade. En effet, il y a trois jeux en un, chacune des phases peuvent être accessibles indépendamment, ce qui est une très bonne idée. La première partie est un jeu d'arcade me laissant penser à Beyond The Ice Palace, en mieux fait et en plus joli. La deuxième partie est la seule que j'ai trouvée un peu décevante. La troisième et dernière phase est assez sympa, même si le motif de votre aigle est plutôt agaçant. La présence des trois jeux font que l'on ne s'ennuie pas, d'autant plus qu'ils sont assez difficiles et assez longs. Une belle réussite, le premier des trois jeux restant cependant mon préféré.



SAVAGE

GRAPHISME: 82X

ANIMATION: 88X

SON: 90X

INTERET: 85%



VOUS PENSEZ QUE LE
JEU D'ECHECS EST
TERNE ET ENNUYEUX?



ELECTRONIC ARTS™

AUNT ARCTIC ADVENTURE

MINDWARE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga



Si vous pensez que c'est un nouveau jeu d'aventure, détrompez-vous, c'est en fait un amusant jeu d'arcade, dans lequel vous dirigez un singe ou un pingouin, suivant le mode de jeu choisi (seul ou à deux). Un bon nombre d'options vous est proposé: elles vont vous donner le choix du niveau (50 différents) et la vitesse en passant par le choix du niveau de votre héros. Le but du jeu est de récupérer les clés qui vous permettront d'ouvrir les portes vers les niveaux suivants. En passant, vous pouvez aussi prendre les trésors et les barrières à vous êtes singe ou les poissons si vous êtes un pingouin. Cinquante niveaux et des tonnes de monnaie que vous devrez vendre uniquement à l'aide de vos poings vous attendent. Bon courage!



Voilà le genre de jeu que j'adore. Les graphismes sont très propres, la musique est superbe et c'est amusant. En plus, on peut choisir son niveau, comme ça, on est sûr de tous les voir, car le jeu n'est pas très facile. Choisissez donc de genre de jeu, on peut jouer à deux simultanément, et l'un peut même se perdre en dehors de l'écran pendant que l'autre continue tout seul la route... Étonnant! Les personnages sont bien faits, et l'animation est bonne. Moi, j'aime.

AUNT ARCTIC ADVENTURE

GRAPHISME: 66X
ANIMATION: 61X
SON: 71X

Plus de version ST ou Amiga prévues.

INTERET: 79%

CHUCKIE EGG 2

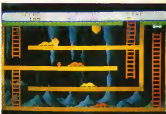
PICK & CHOOSE env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Tu parles d'une histoire pour contraindre un œuf? C'est la chance d'être gentil et gentil d'un jeu. Pour arriver au bout de ses pensées, Henry doit rassembler du cacao, du lait et du sucre, dispersés dans l'espace. Huit parties de chaque à verser dans la cuve adéquate. Mais ça n'est pas tout: chaque œuf doit contenir un jouet dont les 8 parties sont, elles aussi, disséminées dans l'espace. Elles seront introduites dans la machine à fabriquer les jouets. Quand Henry aura constitué un œuf complet, il n'aura plus qu'à le porter à l'expédition.

Si je vous dis que sur son chemin Henry rencontre de nombreuses bestioles très agressives, que les échelles sont plus ou moins faciles d'accès, que certains tuyaux sont plus glissants que d'autres, que les machines ne marchent pas toujours comme on le voudrait, vous comprendrez qu'il y a fort à parier sur une rupture de stocks pour nos prochaines fêtes de Pâques!



Pas plus que la première, cette seconde version de Chuckie Egg ne restera sans doute pas dans les annales des jeux de grimpette sur micro. Non seulement le sujet est attaché, mais rien n'est aussi non plus que réalisation: dix notes d'une musique répétitive, des monnaies qui vont et viennent horizontalement ou verticalement, des échelles dont on a du mal à trouver le premier bateau, un graphisme très pauvre... même sur huit bits, je n'aurais pas conseillé l'achat de ce jeu.



CHUCKIE EGG II

GRAPHISME: 45X
ANIMATION: 50X
SON: 39X

Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Plus de version PC annoncées.

INTERET: 45%

DANGER FREAK

RAINBOW ARTS env.200F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga

Moi, quand j'étais petit, je voulais être cascadeur, mais je ne voulais pas me faire de mal. Aujourd'hui, je suis grand et je peux enfin satisfaire mon rêve. Et grâce à Danger Freak, vous pouvez, vous aussi, envoler une moto et forcer à travers un champ de mines en évitant des cavalcades et des grande tyons armés de balles de Blaseball pour prendre des trampoline. Si vous êtes doués, vous aurez ensuite la joie de pouvoir sauter sur le coffre d'une voiture pour saisir l'échelle de corde qui pend d'un hélicoptère et ensuite finir sur un jet d'eau. Tout cela bien sûr confortablement installé dans votre fauteuil. Le but du jeu: remonter le plus d'argent, tout en ayant un œil sur vos points de vie qui baissent très vite, et finir un parcours dans le labyrinthe de temps qui vous est donné au début du jeu.



Jamais je ne pourrais être cascadeur... Ce n'est pourtant pas toute d'avoir essayé. Et après je ne sais plus combien de temps, je ne suis arrivé qu'à apercevoir le bout de la première épave que deux fois. Monsieur l'homme qui tombe à pic, je vous dis mon chapeau. Je l'ai pourtant de la moto, et j'ai de bonnes notions de tout savoir, mais là, je n'ai rien pu faire. Le jeu est quand même très amusant, même si je n'ai pas pu faire grand chose. Je rectifie, de vaine envie de finir cette dernière première épave, mais je n'ai pas pu attraper l'échelle de corde une fois sur le vol. Mais je vais m'accrocher, et je vous jure que je vais l'avoir.

DANGER FREAK

GRAPHISME: 59X
ANIMATION: 62X
SON: 66X

Une version ST devrait sortir. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 69%

REPENSEZ Y!



Interplay



MAINTENANT DISPONIBLE

SUR ATARI ST
DISPONIBLE ÉGALEMENT SUR AMIGA ET IBM PC
PREVU SUR C64 DISQUETTES

Commandez votre exemplaire le plus proche ou Electronic Arts,
Langley Business Centre, 15-49 Station Road, Langley, Berkshire
SL5 8YN, Angleterre (Tel 19 44 753 66 465)

ELECTRONIC ARTS

ARCADE / ACTION

GRAVITY FORCE

KINGSOFT env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga



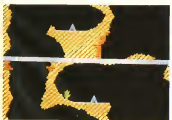
Vous êtes la pilote d'un vaisseau spatial. Votre terrain de manœuvre est une planète dont les coordonnées sont définies par des arcs de barrage et perdus par des ténacités volantes. Votre vaisseau doit se diriger au cœur de la planète, soulever des rochers, et en premier garde de ne pas heurter les parois rocheuses. Gravity Force propose quatre options d'écran.

La première consiste à récupérer des côtes de ravitaillement; ceux-ci sont logés dans des endroits de plus en plus inaccessibles (50 niveaux). Les meilleurs scores réalisés sont sauvegardés.

La deuxième est une course contre le chronomètre sur trois tours d'un parcours balisé. Il y a 9 parcours de difficulté croissante, l'art en raison de la configuration des lieux que de la présence des ennemis. Pour chacun d'eux, le temps record est sauvegardé.

La troisième est également une course, mais cette fois-ci contre deux joueurs. Vous avez la possibilité de dégommer votre concurrent qui, s'il est touché, se retrouve à la case départ.

La dernière épreuve, enfin, se joue aussi à deux, mais là c'est une lutte pour le survie. Chacun possède six vaisseaux au départ; le premier qui n'en a plus a perdu le partie.



Comme pour la plupart des jeux où il y a plusieurs épreuves, on a des préférences. Après un bon jeu, on peut sauvegarder les paramètres. J'ai attaqué les courses chronométrées. C'est formidablement prenant, parfois épuisant, le plus difficile étant de faire un bon dosage entre la vitesse et la précision. Gravity Force ne paie pas attention de mise, principalement en raison de son graphisme assez monotone, mais tout de même correct. Pourtant il a de bons atouts pour plaire grâce à son maniement très souple, et son intérêt accru par le sauvegarde des scores. Il faut noter également la bonne gestion des écrans "double" quand on joue à deux.



J'aurais été enthousiasmé par Odis sur ST (Giri n°3). Je n'en ai pas eu assez éloges pour ce Gravity Force sur Amiga. J'adore les jeux de ce genre et je pense que celui-ci va combler un grand vide pour les possesseurs d'Amiga. La rentabilité ne sera pas une surprise pour ceux qui ont fait leurs classes avec Odis, car ici il faut pousser la manette vers l'avant pour faire feu, le bouton du joystick étant réservé à gérer le propulseur du vaisseau. On s'y fait vite cependant, et finalement, le système semble même plus judicieux. La manette est parfaitement dosée. J'ai apprécié tout particulièrement les sauvegardes des records (HDC; je l'aurais aimé) qui donnent au jeu une durée de vie très longue, car on cherche toujours à améliorer. Il se domine que le dernier épreuve ait été faite en dépit du bon sens: c'est en effet le joueur qui ne grand aucun risque qui se trouve largement favorisé, et à la limite, il vaut mieux attendre de plus ferme son adversaire, plutôt que de s'engager dans le sous-sol. Le programmeur aura pu, par exemple, prévoir un vaisseau supplémentaire pour le concurrent qui devint une invasion de clones.



GRAVITY FORCE

GRAPHISME: 62X

ANIMATION: 80X

SON: 55X

Pas de version ST ou PC prévue.

INTERET: 80X

3-6-1-5
G-E-N-4

GAMME DE SERVICE

- Maintenance garantie deux ans
- SAV express 48 heures
- Réparation de votre ancien ordinateur
- Réglage en quinze fois sans vous gêner
- Carte bleue

IMPRIMANTES:

CITIZEN 1200	1 480 F
STAR LC 10 mini	2 250 F
STAR LC 10 couleur	2 850 F
NEC P2200	4 250 F

EXCEPTIONNEL !!!

Toute une gamme d'imprimantes

ISTAR, CITIZEN, EPSON, NEC
en démonstration permanente

GAMME 520-1040 STF

Inclus avec:
l'abonnement de tous les fichiers
Logos 10 jeux + manuels

FORMATION !!!

Pour vous permettre d'utiliser au maximum les possibilités de votre micro ordinateur, nous vous proposons des ateliers de formation à un prix exceptionnel de 350 F la 1/2 journée.

Contactez Mlle JACQUISSON au 42.86.03.44.

VIDEO SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!



1040 STF + Moniteur couleur 6.490 F

ATARI 520-1040 STF:

520 STF + Moniteur couleur 4.990 F

Offre bureau-atari:

1040 STF + Moniteur monochrome SM124 + Imprimante CITIZEN 1200 + Pack Bibliothèque 6.990 F

Offre exceptionnelle:

1040 STF couleur + Imprimante couleur STAR LC10 + Logiciel Z2 ROUGH 6.490 F



EXCEPTIONNEL !!!

ATARI MEGA ST1

5.490 F

Offre MEGAPAGE complet:

ATARI MEGA ST1 + Moniteur monochrome SM 124 + Imprimante STAR LC10 + Logiciel MEGAPAGE 6.990 F

MEGA ST1 - SM 124 6.990 F

MEGA ST1 - SM 124 + DISQUE DUR 30 MO 10.990 F

MEGA ST1 - SM 124 + MEGAPAGE 7.650 F

MEGA ST1 - SM 124 + DD 30 MO + MEGAPAGE 11.890 F

3 MAGASINS
A VOTRE SERVICE!!!
OUVERTS
TOUT L'ÉTÉ

42.86.03.44

- Suppression de données
- Formes 48 heures
- Vente par correspondance
- et plus...

PÉRIPHÉRIQUES:

Moniteur monochrome SM124	890 F
Moniteur couleur SC 124	2 250 F
Disque dur 30 Mega	4 490 F
Lecteur externe 1 M	990 F

DISQUETTES:
3,5 5F.50
7,50 F l'unité.

MEGAPAGE!!!

L'offre exceptionnelle d'ATARI permettant d'associer le TEXTE et l'IMAGE

DISQUE DUR 30 Mo 3 990 F

Prochainement :
sortie du catalogue
VIDÉOSHOP

CARTE CLUB - 10%
CATALOGUE COMPLET
CONTRE 3 TIMBRES A 20 F

AU CENTRE 47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal

A L'OUEST - 7, rue de l'Église - 92200 Nanterre - M° Pont de Neuilly

AU SUD - 251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

ARCADE / ACTION

NIGHTDAWN

MAGIC BYTES env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Le jeu est assez simple en apparence, et le scénario n'est pas très original, car vous devrez collecter des clés qui vous ouvriront des portes dissimulées sur d'autres endroits où se trouvent d'autres clés et des bonus. Mais là où le jeu se corse, c'est que sans ces fameux bonus, il est impossible de finir du fait de voir les mines qui se trouvent un peu partout. Vous devrez donc trouver un radar, un détecteur de mines et aussi une arme. Ainsi équipé, vous aurez alors une petite chance de repêcher la sortie après avoir récupéré divers autres objets. Une dizaine de niveaux seulement, mais quand l'on calcule le temps passé à se sortir du premier, on se rend compte que l'on n'est pas au bout d'en voir le fin.



Sans dire que ce jeu est une pure merveille, je ne suis pas d'accord avec Philippe et je le trouve tout de même pas mal du tout. C'est dans le style de Fusion, tout aussi bien réalisé, mais beaucoup plus puzzle. Certes au début il faut un peu de chance, mais après avoir repêché les mines, on arrive facilement à trouver le détecteur et l'arme. Ensuite, la partie réflexion commence, et les amateurs de jeux de ce style seront ravis. Un bon jeu dans le genre!



Ce jeu est très bien réalisé, comme la plupart des programmes qui sortent de chez Magic Byte, mais il est quand même très difficile, tant que vous ne pouvez pas tirer ou décaler les mines, car éviter quelques choses d'évitable, ce n'est pas vraiment évident. Il est dommage aussi que l'on ne fasse tirer des sons sans savoir d'où cela vient, et surtout sans armes. Autre inutile de dire que selon moi, c'est vraiment au prix d'un entraînement surmément que vous pourrez parvenir à apercevoir un rond marqué "EXIT", grâce auquel vous vous envolerez vers le second niveau encore plus difficile.

...dans le style de Fusion, tout aussi bien réalisé.



NIGHTDAWN

GRAPHISME: 62X

ANIMATION: 67X

SON: 64X

Les versions ST et PC sortiront bientôt.

INTERET: 72%

GENERATION 4 REMERCIE LES RTC SUIVANTS:

ETOILE	43 22 59 26	CLIQUE	43 66 38 40
FRACTAL	48 57 62 16	DIETTEL	16 35 82 44 20
FRACTAL 2	48 57 93 23	ANACONDA	47 55 99 09
PM 85	16 55 79 01 50	ST79 (2001-001)	16 49 24 49 78
THE COUNT	48 37 33 43	THE	16 38 53 28 56
PINKY	45 03 37 32	GRAPHITEL (formel)	
CHABRA (21h-7h)	16 49 85 93 00		

POUR LE SOUTIEN QU'ILS ONT APORTE AU 3615 GEN4.

GRID RUNNER

LLAMASOFT env.150F 1 joueur
Système: ST

00000 820



La bataille commence... Les vaisseaux ennemis entrent dans l'écran... Ils arrivent par vagues, de tous les côtés à la fois. Vous placez votre canon protecteur dans un endroit du tableau, et vous défendez le reste de votre surface vitale en tirant constamment et en évitant les mines que vos ennemis déposent. De temps en temps, les adversaires se transforment en bonus, et là, il faut aussi le réflexe de ne pas tirer, mais de ramasser rapidement cette mine tombée du ciel!

Grid Runner se joue à la souris, il vous donne le choix du départ entre 4 niveaux de difficulté, et enregistre automatiquement vos 40 meilleurs scores.



Après Revenge of the Mutant Camels, Llamasoft réalise sur ST un de ses plus vieux rêves: Grid Runner (mon premier jeu sur C64). Le jeu son d'origine a été grandement amélioré, mais son gameplay reste un "bon jeu", mais il est également venu à un "bon prix" et bénéficie de toutes les options nécessaires à l'ajout du joueur. Je pense qu'il ne déçoit pas les amateurs de tir, car bien qu'un peu dépouillé, il est quand même bien amusant.



GRID RUNNER

GRAPHISME: 35X

ANIMATION: 78X

SON: 45X

Pas de version Amiga ou PC prévue.

INTERET: 68%



CRAZY CARS



FIRE



WARRIOR



GALACTIC



TITAN



CRAZY CARS II



TITUS

AMIGA — ATARI — PC ET COMPATIBLES — ARISTO CPC — G.M. 128 — SPECTRUM

20 TER AVENUE DE VERSAILLES - 91220 GAGNY - TEL.: (1) 43.32.92.92



ARCADE / ACTION

DEMON STALKER

ECA env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: PC

Il y a bien longtemps, quand l'histoire était verte et abondante, le royaume était gouverné par les mages qui habitaient dans les caves de marbre. A leur tête regnait l'archevêque Arthur. Les magiciens venaient de partout pour y apprendre de nouvelles magie. Au bout d'un certain temps, le royaume d'Arthur s'effrita sur 99 niveaux sous terre. Les caves étaient conçues de telle façon qu'elles renforçaient, en leur coin et recroisaient une multitude de détails magiques. Le niveau 100 constituait le royaume suprême d'Arthur. Malheureusement, un jour, une des mages enfanta son fils dans la pierre qui était en l'honneur d'un horrible démon du nom de Calvrik. En effet, les mages avaient déclenché, sans le savoir, cette présence maléfique qui allait leur déclarer la guerre. Malgré une résistance farouche et héroïque, les mages perdirent la bataille et le royaume d'Arthur devint celui de Calvrik. Bien sûr, Arthur et les quelques compagnons qui réussirent à cette époque tentèrent de reconquérir les caves, mais, sans succès. De plus, on ne les revit plus jamais. Mais une légende subsiste. Elle fait état de quatre armes terribles destinées à quelque part dans les caves. Et c'est vous qui allez tenter de trouver ces armes et d'éliminer à tout jamais le démon Calvrik.



...rien de fantastique par rapport à Gauntlet...



Au lieu de préciser tout de suite, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un clone de Gauntlet. Réellement à voir et la réalisation tenait le rôle, c'est le cas. Côté graphisme, c'est pas mal, bien que l'on aurait aimé avoir plus de couleurs à l'échelle. En revanche, au niveau de l'animation, et plus précisément celle du personnage, ça pêche un peu. Il s'agit de bien réfléchir. Mais le principal défaut du jeu, c'est un manque d'intérêt. Il existe bien quelques clés ou coffres à ramasser, mais rien de remarquable par rapport à Gauntlet qui fournissait de trésors et d'objets magiques. L'action se révèle beaucoup trop répétitive et la présence d'un deuxième joueur ne suffit pas à pimenter le jeu. En somme, un logiciel un peu trop insipide pour prétendre rivaliser avec les meilleurs du genre.



DEMON'S STALKER

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 66%

SON: 59%

Pas de version ST ou Amiga prévue.

INTERET: 62%

DU TELECHARGEMENT
DES INFOS
DES CADEAUX

C'EST TOUT NOUVEAU
C'EST 3615 GEN4

EVOLUTION CRYSER

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Est-il bien utile de situer l'époque et le contexte d'un jeu de tir à scrolling horizontal? Celui-ci est très peu différent de ses nombreux congénères. Un paysage qui coule et un vaisseau spatial qui dégringole tout ce qu'il se passe devant lui, des armes bonus... Un signe particulier cependant: chaque ennemi touché, au lieu de se désintégrer, prend la forme d'une coquille sphérique qui ancre les tirs du vaisseau et sert de bouclier aux adversaires restants.



Encore un jeu d'un genre écœuré? J'arrive bien à le tirer horizontal, mais il y a quand même des limites! Ceci dit, celui-ci n'est pas de l'ordinaire par la manière de jouer ses différents niveaux.

Un jeu de tir à scrolling horizontal qui vous oblige à effectuer constamment des allers et retours verticaux en visant bien pour toucher le reste de la vague. Bien sûr, vous n'avez pas obligé de les avoir tous, mais c'est souvent le seul moyen de voir apparaître des armes spéciales sur votre chemin... Si je me suis bien trompé, vous savez que Evolution Cryser est difficile et demande un certain temps pour bien piger le système. Il ne laisse aucun répit au joueur, qui doit être toujours en mouvement. C'est exigeant, parfois crispant à mort, et donc à réserver pour les jours où on a le pécuniaire.

GALAXY 89

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Kingsoft a dû faire les fonds de tiroir poussiéreux d'une salle d'arcade pour nous ressortir ce shoot'em up qui a entraîné toute une génération de joueurs. Le principe des Galaxy et autres Galaxy est simple: des pilotes ennemis dansent dans le ciel et se regroupent par vagues pour se jeter sur le pauvre vaisseau du joueur, qui, lui, ne peut se déplacer qu'horizontalement, en tirant le sol. De temps à autres, un "batter" essaie d'explorer votre canon; si vous le touchez vite, vous récupérez votre arme et tout revient à l'état normal. Mais deux canons pour vous défendre. Des rounds bonus permettent d'augmenter son score, et, une nouveauté a été ajoutée au jeu d'origine: le fait de pouvoir tirer en diagonale.



J'ai retrouvé le vrai Galaxy des Arcades, avec ses lignes de pixels et ses bonus, et même si les graphismes et le thème sont un peu dépassés, je n'ai surtout encore jamais pris autant de plaisir. Galaxy 89 est venu à son époque, les vieux joueurs des salles d'arcade seront sûrement contents de le retrouver.



EVOLUTION CRYSER

GRAPHISME: 55%

ANIMATION: 68%

SON: 50%

Pas de version ST ou PC prévue.

INTERET: 46%



GALAXY 89

GRAPHISME: 34%

ANIMATION: 71%

SON: 22%

Pas de version ST ou PC prévue.

INTERET: 61%



ARCADE / ACTION

TINTIN SUR LA LUNE

INFOGRAMES env.200F 1 joueur
Système : ST



Qu'il n'y ait pas les aventures de Tintin? Personne ou presque. Maintenant, vous pouvez le retrouver sur votre micro préféré et l'aider à résoudre ses problèmes. Le but est donc d'aller sur la lune. Le jeu comporte trois phases distinctes. Tout d'abord le voyage dans l'espace. À l'aide du joystick, il faut éviter les météorites tout en épuisant des petites sphères rouges et jaunes. Les jaunes vous donnent de l'énergie pour le niveau suivant, et les rouges, une fois que vous en aurez huit, vous permettent de passer au niveau suivant. Dans la deuxième partie du jeu, vous êtes à l'intérieur de la lune et vous guidez Tintin. Vous n'êtes pas sans savoir que l'ingénieur Wolf et le colonel Jorgan tentent de s'emparer par tous les moyens de la fusée pour la livrer à une puissante dinogène. C'est le seul à pouvoir les en empêcher, vous devrez tout faire. Pour les en empêcher. C'est à dire trouver puis désamorcer les bombes qu'ils ont cachées un peu partout, incendier les incendies et déborder vos congénères. Après tout cela, s'il vous reste un peu d'énergie, il vous faudra encore capturer le colonel Jorgan, ce qui ne sera pas le plus facile.

Si vous trompez du colonel, vous pourrez repasser à la première étape, qui est un peu plus dure. Après plusieurs passages, vous arriverez à la dernière partie du jeu. Dans cette troisième phase vous devrez faire sauter la fusée sans dommage. Il s'agit, en fait, une fois celui-ci retourné, de bien couvrir les gaz pour éviter le décollage et de le présenter tout à fait équilibré face au sol. Cette dernière étape permet d'éviter de convertir l'énergie restante. Enfin, selon votre score, vous verrez plus ou moins longtemps un véritable dessin animé... Faites vos preuves, mille sabords!

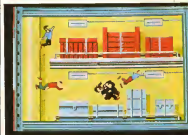


Lorsque l'on observe la présentation de Tintin, on se dit que le logiciel doit vraiment être inviolable. Mais il n'est autrement lorsque l'on a à faire avec le jeu. Répété, trop facile, Tintin est un logiciel bien réalisé dans l'ensemble, mais qui souffre d'un manque de finition. Mais cela fait pourtant plaisir d'un an que l'on en parle. Alors? Enfin, Tintin est tout de même sorti avant Iron Lord (NDC: pouf! pouf!), et il pourra peut-être pleurer ses trois jours, avec ses graphismes venus tout droit de la BD.



J'ai trouvé Tintin particulièrement sympa, et même si au début je pensais que le jeu s'adressait plutôt aux plus jeunes d'entre vous, je suis maintenant persuadé qu'il s'agit d'un jeu pour tout public. Ma phrase préférée reste la seconde, où l'on dirige Tintin, et qui est particulièrement drôle et amusante. Le fait de pouvoir passer en apesanteur est également une idée intéressante, et le jeu sert aussi pour des graphismes dans de la bande dessinée. Tintin Sur La Lune est sympa. Rares la durée de vie qui est le point noir de ce logiciel. Après une heure de jeu, j'avais tout vu. Dommage!

...souffre d'un manque de finition.



TINTIN SUR LA LUNE

GRAPHISME : 79%

ANIMATION : 80%

SON : 80%

Une version Amiga sortira bientôt. Pas de version PC associée.

INTERET : 85%

BOBLES

IL Y A UN AN LES EXPERTS DISAIENT QUE C'ETAIT IMPOSSIBLE A FAIRE, C'ETAIT TROP GRAND, TROP COMPLEXE, MAIS NOS PROGRAMMEURS SE REGARDENT AVEC UN PETIT SOURIRE AU COIN DES LEVRES, ET MAINTENANT LE VOILA...

Il est petit et il est impressionnant. Ça, ça se le dit dans tous les coins de vos de saillie par les joueurs.

TENGEN

Reconnu le meilleur Rock Healy et le capitaine Ace Gurn dans leur jeu pour la première fois. Bobbles est un jeu qui a été conçu par un seul homme, mais qui a été développé par une équipe de développeurs. Le jeu est un jeu de stratégie qui se joue sur une table de jeu. Le jeu est un jeu de stratégie qui se joue sur une table de jeu. Le jeu est un jeu de stratégie qui se joue sur une table de jeu.

Vous ne pouvez pas le charger. Comme pour tout jeu vidéo, il faut le charger sur votre ordinateur. Comme pour tout jeu vidéo, il faut le charger sur votre ordinateur. Comme pour tout jeu vidéo, il faut le charger sur votre ordinateur.

Le jeu est un jeu de stratégie qui se joue sur une table de jeu. Le jeu est un jeu de stratégie qui se joue sur une table de jeu. Le jeu est un jeu de stratégie qui se joue sur une table de jeu.

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

Disponible en

Disponible en

Disponible en

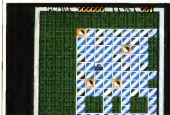
Disponible en

Disponible en

MINDFORCE

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Il s'agit d'un jeu de stratégie, où vous dirigez une sorte de luge sur une piste-forme composée de cases carrées ayant diverses caractéristiques. Ces cases sont de trois sortes: les grises sont normales. Les bleues sont vides et on y glisse jusqu'à ce qu'on retrouve la terre ferme (cases grises ou oranges). Les cases oranges supportent des boules. Elles disparaissent quand on est passé une fois dessus. Le but de la manœuvre consiste à ramasser toutes les boules de la piste-forme. En pressant le barre espace, on obtient sur l'écran un plan des lieux, ce qui permet de préparer à l'avance ses déplacements. Pendant ce temps, le chronomètre ne marche pas... car l'avisé oublié de vous le dire: votre temps est infini.



Le Mind Force n'est pas sans rappeler Bomberman, dont il est en quelque sorte une version simplifiée vendue à bas prix. En fait de stratégie, on doit seulement se rendre à l'évidence: c'est plutôt un jeu d'action. Car si on a tout son temps pour préparer la prochaine manœuvre avant de se lancer dans la piste, il n'en est pas de même pour réaliser à l'instant les boules dans les cases importantes. Dans certains cas, ça fait la mission impossible. C'est étonnant, car ça manque à mon avis d'un peu d'originalité, ce qui fait qu'on s'en lasse rapidement.



MIND FORCE

GRAPHISME: 50%

ANIMATION: 55%

SON: 70%

Pas de version ST ou PC prévue.

INTERET: 51%

OPERATION HORMUZ

AGAIN AGAIN env.200F 1 joueur
Système: ST



Vous êtes chargé de détruire 7 bases terroristes ennemies installées dans des régions pétrolières, et priées à envoyer des MIG 21 et des missiles Exocet sur ceux qui voudraient les déloger (vous, par exemple...). Vous avez 3 missions de guerre à votre disposition, qui attendent sur un écran de carte-avions. Ils sont chargés de différentes armes: canons, bombes, missiles air-air, etc... Au bas de l'écran, des messages vous guident et vous informent des dangers les plus proches.



Concrètement, ce jeu qui donne les éléments, Operation Hormuz n'est pas une simulation réaliste d'environ de chasse, mais un petit jeu qui se veut être un jeu d'action. Si l'animation est correcte, le gameplay est très intéressant et ça fait plus penser à un travail d'amateur qu'à un programme professionnel. De plus l'action se déroule sur un écran réduit, ce qui n'aide rien. Quand on compare ce jeu aux autres simulations aéronautiques, on ne peut en tirer qu'une seule conclusion: c'est nul!



OPERATION HORMUZ

GRAPHISME: 27%

ANIMATION: 60%

SON: 46%

Pas de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC prévue.

INTERET: 34%

VIGILANTE

US GOLD env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Votre larcin a été entravé par une bande de skin-heads, vous savez, les gribouilles au crâne rasé. Sachant que vous êtes vous-même le chef d'un gang à New York, ils vous font chier, réduisant votre territoire par rapport. Devant à ne perdre ni votre bling (monnaie Medo), ni votre territoire, vous partez combattre ces skins punks sur cinq de leurs territoires. Vous traversez ainsi les rues, un immeuble en construction, une décharge, etc... Ce jeu est adapté de la version arcade, avec un scrolling horizontal. De nombreux ennemis vous attaquent, à moins ceux du côté des armes. Vous pouvez par moment leur prendre leurs armes et vous en servir, ce qui semble indispensable pour vaincre les chers. En effet, vous devez affronter les chers, qui sont d'une force et d'une endurance redoutables (MDC: 1000). Pour les combattre, vous disposez d'une palette importante de coups, via le joystick bien sûr. Une nouvelle occasion de casser du skin bête et méchant!



Quoi? Non, pas une? Chouette! Quelle ne fut pas ma joie en apprenant l'arrivée de Madmax, et si elle même peut à perdre la partie sans que je perde. Pour jouer à Vigilante, il me fallait donc une autre motivation: savoir Terry Roberts, vraiment, rien à faire, je n'arrivais pas à jouer à Vigilante le scrolling rien que formidable bien qu'après d'un scrolling différentiel (de temps en temps, les skins ne sont pas fantastiques et le jeu a un goût de déjà vu. Comme d'habitude, des hordes de méchants contre-punk-tous-basés vous assaillent de tous les côtés, comme d'habitude vous réussirez à vous en débarrasser avec de l'arsenal, mais. Si vous voulez mon avis, la version micro ne vaut pas l'arcade et si vous voulez vraiment l'acheter, elle vous servira d'entraînement pour frimer auprès des copains (et copines) dans les salles de jeu.

Méliez-vous des adaptations de ce genre!



Avant je, je dis un grand "Non!" et surtout un violent "Assés!" Qui des combats de rue et des jeux d'arcade tels que Dragon Ninja soient adaptés sur micro, cela ne fait pas du tout à moi, du moment qu'il s'agit bien de combats et de jeux d'arcade. Je n'ai éprouvé aucune peur à voir cette adaptation (il faut dire que le jeu d'arcade n'est pas non plus un des meilleurs). Les graphismes sont corrects, mais l'animation des skins n'est pas terrible et surtout d'un réalisme très ridicule. Le jeu est en plus trop difficile, et son intérêt vraiment très faible. Au bout de trois parties, j'ai laissé tomber, cela devenant ennuyeux. Ne faites-vous des adaptations de ce genre!



Encore un jeu de course dont le but est de freiner sur tout ce qui bouge. A la limite, ça deviendrait ennuyeux si le jeu n'était pas aussi bien fait. Avec de jolis graphismes, de belles couleurs, un très bon accompagnement musical (sur Amiga) et un superbe scrolling différentiel, ce soft fait partie des meilleurs. A noter surtout le joystick qui est excellent ainsi que la difficulté, malgré le très grand nombre d'ennemis. Sinon, rien de bien nouveau dans le scénario qui n'est qu'un prétexte à l'action. En d'autres termes, ce programme aurait mérité un Gan d'Or, alors qu'aujourd'hui, il est juste considéré comme un bon soft, sans plus.



VIGILANTE

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 54%

SON: 83%

Une version ST sera disponible bientôt. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 68%

VIRGIN env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST



Les jeux d'arcade qui arrivent sont vraiment d'une qualité exceptionnelle. Sûrement ne fait pas exception avec des graphismes et des sons dignes des meilleurs jeux de console. C'est vraiment génial. Une entrée totale dans le jeu, mais, sans, il y a une difficulté moyenne, surtout que vous avez le choix entre deux véhicules radicalement opposés dans leur utilisation. Le plus intéressant selon moi vient du fait qu'à chaque fois que vous commencez une partie, les ennemis ne sont pas présents dans le même ordre. Par conséquent il faut improviser et seuls les vrais spécialistes du jeu d'arcade avanceront, niveau par niveau.



Silkworm en anglais, ça veut dire "ver à soie" qui n'a vraiment aucun rapport avec le jeu heureux et coloré que l'anglais propose. Silkworm est en Anglais une excellente appellation pour le jeu d'arcade, et même si c'est loin d'être un jeu original, notons toutefois que les deux joueurs n'ont pas le même angle, la répartition superbe le place en bonne position pour l'avis des joueurs. Pour ce jeu qui est de la catégorie d'Hybris, ce Silkworm revêt les traits de jeu d'arcade et différent rend ce dernier quelque peu haché. L'intérêt est heureusement aussi important sur cette version aussi. Reste la durée de vie qui est allongée par des niveaux nombreux et progressifs, et par des passages jamais interrompus. Ce Silkworm revêt les traits de jeu d'arcade et de jeu pour deux joueurs.



Meilleur scrolling et son sur la version Amiga. Pas de version PC prévue.



Il n'est pas de la différence entre le jeu d'aveugle et le version micro-tact d'adaptation, testé superbement réalisée. Je devrais d'ailleurs parler de transcription et non d'adaptation. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, sachez qu'il faut impérativement jouer à deux pour finir le mission. Seul, cela relève d'une mission impossible. Au niveau des graphismes, ceux sont eux et côté sons, quand je vous souviens diti qu'ils sont au moins aussi bien que ceux de Hytens (voir rubrique jeu vidéo). Tout est parfait, tout est excellent, j'ai gardé le meilleur pour la fin: l'animation. C'est la plus fluide et la plus rapide, la mieux. Sincèrement, je ne trouve pas de défauts et ce soit. Un des meilleurs de sa catégorie.



INTERET: 91%



Numéros	1	3	6
Floppy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floppy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Nom :
Prénom :
Adresse complète :
Code postal :
Ville :

A retourner paiement joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.
Tél : 68 34 23 03

5

CASTLE WARRIOR

DELPHINE env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST



Certains trouveront Castle Warrior meilleur que Bio-Challenge, d'autres le trouveront moins bien, mais pour moi, Castle Warrior est la continuation que Delphine Software est une compagnie qui aime décidément particulièrement douille pour faire des jeux originaux, qui sortent de l'ordinaire, et surtout magnifiquement réalisés. Castle Warrior sur ST a le look d'un jeu Amiga, et sur Amiga c'est encore plus beau, avec une musique fabuleuse qui colle encore plus au jeu que dans Bio-Challenge. De plus, les 5 phases de jeu étant résolument très différentes, on ne s'en lasse pas vite ! Et le côté très progressif vous permet également de progresser à chaque partie. Encore une réussite signée Delphine.

Le jeu qui marquera sûrement l'été.

Après le formidable succès de Bio-Challenge, les programmeurs de cette société française nous proposent un produit dans le quel pouvoir le vramier: Castle warrior. Vous êtes Ulrich, le bien aimé du roi Richard, qui est en train de partir, victime d'un sortilège d'un puissant magicien, Zander. Votre seul espoir de sauver votre père réside dans une poisse magique, gardée précieusement par le sorcier et ses créatures. Vous commencerez par traverser un tunnel, avec des bras sortant des murs pour vous agripper et des chèvres-croix gestic. Ensuite vous devrez suivre le lit d'une rivière souterraine en évitant les rochers, les pinces et les élastiques qui tombent du plafond (NDC, seuls les stratèges font du plafond). Un troisième niveau sera constitué par un autre tunnel avec d'autres monstres encore plus horribles. Dans ce troisième niveau, vous voyez votre de personnage de dos, le tunnel et le rivière défilent devant lui. Vous pouvez donner des coups d'épée pour tuer les monstres, et vous devez éviter les autres dangers. A la fin de chacun de ces niveaux, vous devrez abattre un gigantesque dragon. Dans le quatrième niveau, vous affronterez le sorcier maudit, en traversant bien sûr d'éviter les sorts qu'il vous lance. La vue est celle de la de profil, un jeu comme dans Troglodyte. Après l'avoir vaincu, il vous faut encore parvenir à vous échapper de la forteresse avec le pottin. Dans une ultime phase de jeu faisant passer à Space Harrier, vous chevaucherez un dragon. Vous devrez éviter ou détruire les hordes de démons qui vous éboulent. Une musique encore mieux que celle de Bio-Challenge accompagne ce logiciel qui devrait lui-même causer une révolution en cet été 88ER. Vive la France!



Les passionnés d'arcade qui nous ont vu jouer nos premiers logiciels savent que pour eux le jeu a la fois très beau et très étrange. L'étrange, c'est dans aucun doute, les pas ses graphismes qui ont des différences chaises de jeu qui le composent. Beau, est même plus que cela, puisque non seulement les décors sont très bien faits, les couleurs bien choisies, mais les effets et l'animation sont aux niveaux incroyables, géniaux. L'ennemi du jeu lui non plus n'a pas été oublié, puisque les différents parties sont aussi très variées, les créatures en dragon par exemple. Hum! assez "sympa". Le jeu qui marquera sûrement l'été.



Delphine Software aime de parer, à mon avis, un jeu si déconcertant que je ne connais même pas mon propre avis à son sujet. Le système de jeu est très simple: avancer et frapper. Le scénario, les niveaux sont peu nombreux mais tous très différents les uns des autres avec en prime une originale centrale. Ce qui me déçoit le plus dans Castle Warrior ce sont les graphismes à la fois très inventifs avec une impression de brûlure, de flou, vraiment bizarre. Au niveau de la jouabilité, Castle Warrior est assez dur à partir du deuxième niveau (dans partie je me rencontre avec le magicien qui est vraiment très dur), ce qui parle au nombre peu important de niveaux. Pour une fois, je ne puis pas vous renseigner et il faudra vous faire un avis d'après les articles de mes collègues ou bien aller l'essayer chez votre revendeur habituel.

La version Amiga est en 32 couleurs et les musiques sont fabuleuses, ce qui justifie le 97%. Sur ST, une seule musique "correcte" et quelques bruitages soignés.



CASTLE WARRIOR

GRAPHISME: 96X
ANIMATION: 96X
SON: 98X

INTERET: 94%

CEW

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

WILLY 2: Delta Commercial 34 95 (88)
ST ARKIN YVELINES (88) 37 57 (88)
CAGNES/MER 37 57 (88) 37 57 (88)



"Vous pouvez vous jeter les yeux fermés sur ce soft passionnant" - 90% AMSTRAD 100%



"Si vous aimez l'action ou la 3D, VOYAGER est un soft à acheter en priorité" - 93% GENERATION 4



"Vous passerez de longues heures devant votre moniteur à combattre les Roxizi" TILT





ARCADE / ACTION

TIME RUNNER

RED R/A/T env.150F 1 joueur
Système: ST

Time Runner est un petit jeu d'arcade comme il s'en faisait beaucoup sur 8 bits à une époque assez lointaine. Vous défilez un petit personnage dans un labyrinthe qui ressemble à un véritable labyrinthe. Vous avez un jet-pack dans votre dos, ce qui vous permet d'éviter les nombreux obstacles et ennemis. Il ne faut pas toucher les murs ainsi que certains objets qui traînent un peu partout. Les ennemis sont assez vagues (c'est de mort, diabolos qui agitent l'ingratitude, etc.). Néanmoins pour vous, vous pouvez trouver à certains endroits des pistolets qui vous offrent effets. Certains vous redonnent de l'énergie, d'autres vous rendent plus rapide, d'autres encore inversent les commandes, etc... Le jeu se joue au joystick, et en appuyant sur le bouton, vous déclenchez le fonctionnement du jet-pack.



Que c'est dur! Que c'est long! Que je m'ennuie en attendant ce jeu! Enfin, pour que vous soyez fatigués sur ce soft, je continue... Eh bien, finalement, il semble que mes premières impressions soient même un peu trop modernes pour donner ce jeu. Je profite du fait d'écrire tout de en peu de mots pour critiquer les sociétés qui éditent de tels jeux. Quel intérêt (peut-être) avoir à choisir un logiciel avec aussi peu de qualités? Et ainsi donner la concurrence de plus en plus difficile, ce n'est pas en permettant la naissance de tels softs qu'une société peut rester compétitive. Alors, SVP, repensez-vous!

TIME RUNNER

GRAPHISME: 38%

ANIMATION: 42%

SON: 53%

Pas de version Amiga
ou PC annoncée.

INTERET: 34%

ASTAROTH

HEWSON env.200F 1 joueur
Système: ST

Hewson Strikes Back avec un super jeu d'aventure. L'aventure: Astaroth. Vous êtes Ozymandès, une déesse d'espion d'homme, m-aventurer, m-imaginer, et votre but est d'explorer la tombe d'Astaroth, l'ange de la mort. Afin de le détruire, il faut que vous arriviez à renforcer votre force psychique en cherchant de cœurs pouvoirs disséminés dans les nombreuses salles du labyrinthe. Mais ce n'est pas si simple car toutes les salles regorgent de monstres (crânes et gorges d'acier) et de pièges, comme des murs de glace, de pierre, des gargouilles, des heulles et des piques... Le jeu étant encore trop simple, les créateurs d'Astaroth décident donc de vous faire combattre les servants de l'Ange de la Mort: des arcanes, des empereurs (qui lancent du pistolet), des espaces de rochers (qui cherchent à vous écraser), des chauves-souris peintes, des scorpions et des vers (général bien sûr), des furies, des élémentaires, des esprits (psychiques), et quelques "big" monstres du type Sphinx. Hydrex (le 3 boss seulement) et un démon à six bras, m-ferme, m-serpent très puissant. Mais rassurez-vous, les pouvoirs que vous pourrez trouver sont à la hauteur: télékinésie, pyrotechnie, téléportation, lévitation, cryogénie, méditation, entre autres (il y en a peut-être tous). Le tout est agrémenté de graphismes et d'un scrolling à la hauteur de Hewson, ce qui vous permettra de tenir des heures, voire des jours devant votre petit écran...



Excellent jeu que cet Astaroth, qui bénéficie d'une réalisation digne des meilleurs jeux de chez Hewson. Rajoutez-y les superbes graphismes de Pete Lyon, et ça donnerait de plus (alors quelques jours de vacances...). Franchement, c'est le type même de jeu qui manquait sur le ST, les jeux d'aventure étant rares et souvent bien mauvais. Cette fois-ci, c'est réussi. Avis aux amateurs.



Une version Amiga, très semblable à la version ST, sera disponible bientôt. Pas de version PC annoncée.



Ce jeu d'arcade aventure est très agréable à jouer. Les graphismes et les sprites sont très beaux, très colorés. Il faut en plus réfléchir un tantinet pour utiliser les pouvoirs au bon endroit et au bon moment. Par contre, il est très difficile, mais en connaissant les niveaux, le jeu doit être assez facile à progresser. Les décors sont très jolis, mais il faut bien les observer pour une autre raison. En effet, voir les objets à trouver avec ces fonds chargés de détails et ce couleurs, est un tâche assez délicate.



...digne des meilleurs jeux de chez Hewson.



Astaroth possède, en dehors de ses splendides graphismes (nappes de couleurs sur fond gris), un système de jeu pas très original. En effet, ce n'est pas le premier jeu d'aventure-arcade. Mais, il y a un truc! Il est agrémenté de pouvoirs psychiques qui renforcent fort bien les "gadgets" des autres jeux de ce style. De plus, leur diversité et la fait que l'on ne les perd pas en mourant donnent au jeu une dimension hors du commun et donnent envie d'en avoir plus, c'est à dire, de continuer à tout prix. Je vais vous donner deux conseils pratiques: cherchez en premier le pouvoir de lévitation car il vous permettra de remonter les niveaux, ensuite n'hésitez pas à vous servir de tous vos pouvoirs car les niveaux d'Astaroth sont très coraces. Bonne chance.



ASTAROTH

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 86%

SON: 87%



INTERET: 85%

DARK FUSION

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: ST



Il est inutilement nécessaire de vous dire de quoi il retourne. En regardant la photo, vous devriez avoir tout de suite compris. Non? Bon, alors, alors-y. Il était une fois un homme, vous, qui on ne sait franchement pas pourquoi s'est fourré dans une histoire pas possible. Tout de ce que l'on sait, c'est que maintenant il est obligé de se battre pour survivre. Car le but du jeu est là: survivre pour tous les moyens. Oh, bien sûr, il n'est pas destiné pour meser. A bien se battre. Il possède une arme et une morphologie à faire pâlir les nageuses Est-allemandes. Au début du jeu, il se retrouve dans un monde qui s'avère être une hostile avec une multitude d'ennemis qui viennent l'attaquer de toutes parts. Au fur et mesure que les choses avancent et que vous devinez des ennemis, vous pouvez récupérer sur les cadavres différents objets qui vous sont de la plus grande utilité. Certains accroissent votre force, vous permettent de sauter plus haut et d'attaquer d'autres ennemis adversaires jusqu'à les éliminer. D'autres vous donnent des armes supplémentaires un peu à la manière de Side Arms pour ceux qui connaissent. Pour pouvoir bénéficier des objets remises, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace. Voilà, tout est dit.



Nous devrions disposer d'une échelle de notation plus large et par là même plus précise. En effet, si dans l'ensemble le logiciel ne mérite pas la note minimale, il n'en est pas moins une œuvre assez largement au-dessous de la moyenne. Etudions d'abord une petite partie, les graphismes sont corrects et l'animation de qualité. Mais c'est tout. Voyons maintenant les mélodies. Premièrement, les sons et bruitages qui deviennent vite crispants. Ensuite, et c'est là que le bât blesse, c'est surtout le manque d'originalité qui corrompt ce jeu. J'ai l'impression d'avoir déjà vu ce jeu des dizaines de fois. C'est bien simple, pendant une partie, on s'ennuie. Quand le plaisir de jouer fait défaut...



GRAPHISME: 47%

ANIMATION: 58%

SON: 59%

DARK FUSION

Une version Amiga est à prévoir dans le futur.

INTERET: 50%

RED HEAT: DOUBLE DETENTE

OCEAN env.200F 1 joueur
Système: ST

Il est des acteurs qui semblent communiquer leur talent et leur force aux adaptations sur micro des films dont ils étaient le héros. Ainsi en est-il d'Arnold Schwarzenegger, qui après Predator et Running Man espère de nouveau sur nos écrans dans l'adaptation de Double Detente par Cohen, Viktor, célèbre traqueur de drogue russe, vient aux USA pour monter un gigantesque réseau entre ce pays et l'URSS. Vous êtes un policier russe qui doit l'arrêter. Ce jeu d'action possède des graphismes digitaux à partir du film, et vous reconnaîtrez facilement les différents acteurs. Vous devez combattre de nombreux ennemis à coup de poing et à coup de tête. Plus tard vous aurez une arme et des munitions. Le scrolling horizontal ne laisse apparaître que le torse des personnages. Il y a quatre niveaux (le sauna, l'hôtel, l'hôpital, l'aéroport) et entre chaque d'eux, vous serez diés à des petits jeux (un du genre prohibition, un où vous devrez reconstruire un billet, etc...). A chaque niveau vous trouverez des pistolets d'urgence ou des munitions. En plus, il vous faudra éviter des pierres tombant du plafond ou des avions d'une vitre qui explosent. Les ennemis seront par moment armés d'un révolver, d'une seringue ou d'une pierre et il faudra alors éviter les projectiles en vous baissant. Avec autant d'action que dans le film, cette adaptation devrait plaire à tout le monde sans aucune restriction (sauf peut-être les fans de Diagon).



de vous considérer vivement Red Heat car le homme est. Vous rêvez d'avoir un physique comme Schwarzenegger, c'est le moment d'en profiter car dans ce jeu, VOUS êtes Schwarzenegger. Red Heat est un jeu habillé de par son ardeur à l'égard on a l'impression de jouer en cinématique. Tout cela a cause de ses sprites, coupés à la taille (sans être à cause de la censure?) mais qui ne dérangent pas outre mesure. Le scénario du film est bien sûr, bien sûr, mais l'agent américain et l'humour (sovietique) de, et non pas "l'NDJ" phrase (sic), Schwarzenegger. Red Heat devient de plus en plus difficile à chaque niveau et à vous faudra de nombreuses heures avant de terminer votre mission.



Après avoir joué à l'infini Ranegado, qui était que de retrouver un jeu Ocean de bonne qualité, Double Detente est très jouable, grâce à des bonus en points de vie bien répartis parmi chaque niveau. En plus de cela, il est assez drôle, avec des graphismes digitaux (on retrouve des scènes connues), des interventions aussi nombreuses que différentes, et des obstacles très soignés. Un jeu d'action pur qui ravira les fans du genre. Un bon point pour le respect du film, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de jeu.

Un jeu d'action pur qui ravira les fans du genre.



Une version Amiga sortira bientôt.



Une fois de plus, je ne suis complètement passionné pour cette adaptation d'un film par Cohen. Après Robocop, voici Double Detente, un jeu d'action assez original. Tout comme dans Robocop, les petits jeux entre les niveaux sont une excellente idée, rendent ce jeu encore plus convivial et amusant. Les phases principales sont quant à elles superbement dessinées et réalisées, allant à merveille à l'humour. Les sprites sont d'une taille impressionnante, et bien animés, et vous retrouverez les décors et l'ambiance du film. Personnellement, j'ai pris autant de plaisir à jouer à ce jeu, que j'en ai eu à voir le film.

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 87%

SON: 62%

INTERET: 85%

DOUBLE DETENTE



CHARIOTS OF WRATH

IMPRESSIONS env.200F 1 joueur
Système: ST



La première réaction fut de reprendre mes amis. Gentil afin de débiter une phrase: rien! Un jeu nul. Je commençai donc à jouer à Chariots of Wrath avec une certaine curiosité. Le premier petit, malgré des graphismes vraiment beaux, me rendit perplexe quant à la suite des événements. Inaugurer une Prohibition sur un seul écran avec seulement trois portes. La casse-brique qui suit ce carnage n'est vraiment pas terrible. C'est donc avec un réel plaisir que j'ai entamé la troisième partie, la shoot-em-up. J'ai bien vite changé d'avis en voyant le décor avec son scrolling différentiel et ses super-graphes (vraiment beaux). Les ennemis sont nombreux mais pas invincibles. Le big monstre ultime, l'a eu la désagréable surprise de retomber nez-à-nez avec ses effets explosifs puis avec l'énorme casse-brique et enfin, ô joie, un nouveau jeu de tir encore plus dingue que le premier. Comme vous le voyez, Chariots of Wrath est un jeu inégalé et pas toujours passionnant dont les seuls défauts sont les graphismes et les shoot-em-up.



CHARIOTS OF WRATH

GRAPHISME: 64X

ANIMATION: 66X

SON: 59X

Une version Amiga sera disponible sous peu.

INTERET: 74%



Puis qu'une étoile surprise, ce soit à ses port moi une véritable découverte de la société Impression. Ils ont créé un jeu à la fois très original et assez original. Les diverses phases du jeu sont très différentes les unes des autres, ce qui rend vraiment passionnant et diversifié. En effet je ne pense pas qu'une même personne puisse dévaliser en même temps le casse-brique, le jeu de tir (et Prohibition), le shoot-em-up, etc... Ce dernier est celui qui m'a le plus impressionné, avec bien sûr les graphismes et les effets explosifs, que par le scrolling vertical différentiel (et le nez-à-nez) et les nombreuses armes bizarres que vous pouvez. En plus l'animation est excellente, rapide et ce malgré le nombre invraisemblable de sprites présents à l'écran. Cette fois-ci mérite toutes nos félicitations, et j'espère qu'elle continuera dans cette voie.

GARFIELD: WINTER'S TAIL

THE EDGE env.200F 1 joueur
Système: ST

Voici le retour de Garfield, le célèbre chat qui nous revient tout droit d'Angleterre. Pour ceux qui ne connaissent pas cette bande dessinée et la première adaptation, ce chat assez grassouillet ne pense qu'à une chose: manger. C'est même pour ça qu'il est grassouillet, en fait. C'est de qu'un appelle une relation de cause à effet. Que ce soit une pizza, un gâteau ou une tuerie, c'est lui et bien la seule chose qu'il aime à ses yeux. A tel point que même dans ses rêves, il ne pense qu'à la nourriture, comme vous allez vous en rendre compte. Dans ses rêves, il devra affronter le terrible "poulet" mangeur d'œufs en chocolat! Il devra quatre sévères différences, comme par exemple: entre Garfield et ce terrible poulet. Vous pouvez choisir de continuer par n'importe lequel des trois premiers rêves, mais si vous ne les faites pas dans l'ordre, vous n'atteindrez jamais le quatrième niveau, combat gigantesque entre Garfield et ce terrible poulet. La première phase consiste en une descente à ski (avec scrolling vertical) où il faut éviter des obstacles ou sauter au dessus. De plus il faut traverser la montagne que vous trouverez de temps en temps, et ce avant d'en, un objet qui ne vous ressemble que par son amour de la bouffe. Tout en bas de la piste, se trouve une usine de fabrication de la neige, juste récompense pour vos efforts. Le deuxième épisode se passe dans une fabrique de chocolat (comme un jeu à table), véritable labyrinthe où vous devrez encore trouver de quoi vous nourrir, et ce avant le passage de ce bon vieux Ode. Le troisième épisode se



Le premier épisode ne m'avait déjà laissé qu'un vague souvenir, alors d'une qualité tout à fait moyenne. Cette deuxième partie me conforte dans mes souvenirs. Je ne vais pas ce que les jeux sont assez difficiles. Plus-que qu'une quinzaine d'années en moins l'aurait dû être, mais je n'ai même pas eu, je souhais simplement que si un troisième jeu était prévu, il sera d'un genre totalement différent et d'une qualité vraiment supérieure, alors...

peut sur un lac gelé, où vous devrez suivre les traces (en chocolat) laissées par le poulet, en évitant de nombreux obstacles (avec scrolling multi-directionnel). Vous arriverez alors à la scène finale, où enfin vous affronterez l'horrible monstre en chocolat. Tout le reste se joue au joystick, avec un maniement différent suivant le jeu. Pour les enfants de tous les âges.



GARFIELD: WINTER'S TAIL

GRAPHISME: 41X

ANIMATION: 53X

SON: 55X

Pas de version Amiga ou PC annoncée.

INTERET: 46%

DES PREVISIONS
DES DEMOS
DES IMAGES

EN TELECHARGEMENT

LA REDACTION
DES SPECIALISTES
DES CONTACTS

EN MESSAGERIE

LES JEUX
LES ARTICLES

EN BASE DE DONNEES

DES SORTS
DU HARDWARE

DANS LES CONCOURS

DES SOLUTIONS
DES ATTRACTIONS
DES AIDES

DANS LES RUBRIQUES

JACK NICKLAUS...

ACCOLADE env.200F 1 à 4 joueurs
Système: PC

A vous que taper dans la balle, ça a du bon. Et quand, en plus, on peut le faire avec Jack Nicklaus en personne, l'un des opposants que l'ordinateur vous propose, on ne va pas se priver. Les parcours sont au nombre de trois: un 18 trous sélectionnés par le maître parmis ses quatre tournois préférés, plus deux autres courses, Castle Pines et Desert Mountain. Avant de commencer, il s'agit de choisir son niveau (attention à ne pas se surestimer!). Ensuite, deux modes de jeu sont possibles. Évidemment, le "solo", chaque trou est doté d'une forte somme en dollars et c'est celui qui réalise le meilleur score sur ce trou qui empêche cette somme. Si jamais deux joueurs se retrouvent à égalité, la mise est repoussée sur le trou suivant et ainsi de suite. Découvrirez, le "stroke play", les joueurs s'affrontent tout le long du parcours et le vainqueur est celui qui aura réalisé le score le plus faible au terme de celui-ci.



longtemps pour régler la force du coup. Sachez aussi qu'il est possible de brasser qui de aligner la balle et même de lui donner un effet retro. Bref, on peut tout faire. Il ne vous reste plus qu'à enlever vos chaussures et le tour est joué... ou presque.

...l'ultime simulation de golf sur PC.



Je dois bien avouer que cette nouvelle simulation dépasse les autres grâce à un réalisme assez époustouflant, aussi bien au niveau des parcours que pour la réalisation. L'impression de relief est totale, le façon de jouer n'est pas simple ni trop compliqué, et surtout, c'est la première fois où l'on peut jouer contre l'ordinateur! En plus, grâce au premier disque de parcours, le jeu possède une grande durée de vie. Vraiment la version Amiga de ce jeu, qui devrait être excellente.

Une version Amiga est disponible pendant l'été puis une version ST à la fin de l'année.



Que tous les passionnés de golf se repaissent, le PC dispose maintenant d'une grande simulation de golf. La réalisation est à tout point de vue quasi-parfaite. Tout d'abord, les graphismes sont d'une grande beauté, très fins et très colorés. Ensuite, l'animation du joueur est réellement superbe. Son swing ressemble vraiment à un swing et non pas à un geste dessiné et forcé. Tout cela donne à ce jeu un degré de réalisme encore jamais atteint, ou presque. Un seul regret cependant, il n'y avait que deux courses disponibles. Le problème est désormais réglé puisque quatre nouveaux parcours viennent d'arriver, de la même veine que l'original, tous aussi passionnantes les uns que les autres, et que d'autres arriveront bientôt. Accolez vous propose sûrement l'ultime simulation de golf sur PC.

MICROPROSE SOCCER

MICROPROSE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga ST



Etant des maîtres en simulation, je pense que les programmeurs de Microprose savent nous offrir un superbe jeu de football, à la fois réaliste et très bien graphiquement. Malgré de bonnes idées (des brasseurs, interprètes, tout en cela, etc.), j'ai relevé de nombreux oublis. Pas de feutes et pas l'ordre d'une sanction, une certaine lenteur de jeu, un contrôle de la balle pas très naturel, des effets qui le font revenir au point de départ, etc... Certes les joueurs et le terrain sont mieux dessinés que dans Kickoff, mais honnêtement, je préfère mettre tout le talent de Kickoff, car dans ce cas-là, l'ordre n'est avec réalisme et variété.



GRAPHISME: 73X
ANIMATION: 75X
SON: 50X

INTERET: 86%



JACK NICKLAUS...



Malgré le fin du championnat de France de football, les passionnés du ballon rond continueront d'être à la fête. En effet, après Kick Off, vous Microprose Soccer, présente par les spécialistes de la simulation en ball game (pourquoi pas le sport?). Le terrain est vu du dessus, la balle grossièrement à l'échelle et vous l'envoyez très haut, et en fait il faudrait perler d'une double simulation. Vous avez le choix entre le football en salle (avec 6 joueurs) et le football plus traditionnel avec différents paramètres tels que le pluie et le terrain gisant, les touches, etc... Vous dirigez le joueur le plus proche de la balle, et suivez la position du joystick et du bouton, vous pouvez soit taper, soit faire un tir brisé de l'extérieur du pied ou de l'intérieur, ou encore un rebond ou un lob. Dès que la balle arrive dans votre surface de réparation, vous dirigez le goal. Il y a bien sûr les corners et les touches, mais les feutes (cartons jaunes et cartons rouges) ont été oubliées. De très nombreuses équipes sont présentes sur les disques, chacune ayant ses forces et ses faiblesses. Quel qu'il en soit, si vous commencez une coupe du monde vous tomberez au début contre des équipes relativement faibles, la difficulté des matchs étant proportionnelle au nombre d'adversaires éliminés. Si vous jouez en extérieur et qu'il commence à pleuvoir, les feutes se transforment brusquement en glissades imprévisibles et chaotiques. Un peu comme dans la réalité d'ailleurs!

...je préfère Kick Off...



GRAPHISME: 70X
ANIMATION: 78X
SON: 81X

INTERET: 62%

MICROPROSE SOCCER

Pas de différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

RVF HONDA

MICRO STYLE env.200F 1 joueur

Système: ST

Les versions Amiga et
PC seront disponibles
d'ici la sortie du magazine.

L'occasion vous est donnée d'effectuer un grand prix moto avec les grands. Vous pilotez une Honda 750 cm3 et 22 circuits sont proposés dont les plus prestigieux comme Silverstone, Knock ou le Paul Ricard. Les péages et antécédents sont nombreux. Attention, se prendre pour Christian Sarron ou Randy Mamola n'est pas si facile. Pour démarer, il faut pousser le moto (réglement qui n'est plus très actuel) et croyez-moi, au bout de quelques chutes, ce devient difficile car le pilote se fatigue. Ensuite, il faut éviter les fautes d'adresse, qui sont le plus souvent dues à des virages et les fautes d'adresse qui, si elles ne vous font pas tomber, vous ralentissent énormément. Concernant votre moto, il s'agit de la manager avec des pièces mécaniques cassées. Une d'appréhension, que les autres aient des moteurs ou les gommeux. Au bout de quelques chutes, le moto s'abîme et il faudra apprendre à rouler avec une fourche tordue ou un carter fourré en bois. Multiplier aussi les risques de pertes. Pour se familiariser avec les circuits, il est possible de faire des tours de reconnaissance. Ainsi, faire la piste position le jour des qualifications sera plus facile. A vos casques et vos gants!



Faute d'avoir de bonnes courses automobiles, on se contente de courses de moto. Il faut bien avouer

que cette dernière entre d'emblée parmi les meilleures avec Super Hang On. Cette fois-ci, il s'agit de tourner sur un circuit en faisant le meilleur temps possible. Si le soit est graphique, les risques, ses points forts résident dans ses bruitages et dans son réalisme. En effet, accélérer devient un plaisir même si le maniement de la moto est, surtout au début, un peu délicat. Autre point fort du jeu: l'animation rapide et fluide. L'expression de vitesse est très bien rendue. Alors maintenant qu'on course de motos on est sûr, on attend avec impatience de bonnes courses de voitures. Allez, prenez exemple!



RVF n'est pas un jeu de courses de motos comme les autres, c'est un véritable simulateur. La documentation qui l'accompagne est formidable et très complète au niveau des détails (pneus, comportement routier, carburant...). La partie écran est la même que d'habitude mais le comportement de la moto est complètement différent. Ici, il n'est pas question de prendre un virage sans regarder, sinon toujours le décor. Le point le plus original est que lorsque vous avez un accident, il arrive que quelque chose tombe en panne. Parfois tout marche, mais d'autres fois c'est inversé. Si... (INDULGENT ?) (NDCC: héhé! Toujours le moi pour rire!) (INDULGENT: gros rire). En conclusion, RVF est aux courses de motos ce que est 3D Pool aux simulateurs de billards. À acheter.



...parmi
les meilleures
avec Super
Hang On.



RETROUVEZ

TOUTE

L'EQUIPE

DE GEN4

SUR LE

3615 GEN4



Success! Ce premier jeu de la gamme Micro Style est vraiment dément. On avait Super Hang On dans la catégorie arcade, nous aurons maintenant RVF dans la catégorie simulation, mais que ce soit une vraie simulation, le fait qu'il s'agisse de moto le rapproche beaucoup d'un jeu d'arcade. Mais quel jeu! Quel graphique! Quel animation! En plus, RVF est particulièrement précis, un peu comme l'est Turbo Cup au niveau des courses automobiles. On a toujours l'impression que l'on peut mieux faire, alors on y repasse souvent. Parfait!



GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 92%

SON: 92%

INTERET: 94%

RVF HONDA



DE TRES NOMBREUSES EXCLUSIVITES A LA CARTE ...



LECTEUR 3'5 DOUBLE FACE pour 520 STF Faible consommation (à intégrer) 890 F (pose 150 F) Face avant 25mm	LECTEUR 5'25 (sans boîtier, et alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) 990 F	NOUVEAU ! LECTEUR 5'25 complet (boîtier + alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) 1490 F	BLITTER 290 F (pose 200 F)
EXTENSION POUR AMENER un 520 ST à un MEGA N.C. (pose 200 F)	CLAVIER DETACHABLE pour 520 et 1040 1190 F (Clavier type Mega ST)	SELECTEUR de DRIVE 290 F SELECTEUR de MONITEUR 290 F	Imprimé 135cps NLO Marinecman MT80 1790 F PROMO
SOURIS 390 F TRACKBALL 345 F DISQUETTES 3'5 TDK 9 F (par 100)	HOUSSES 520/1040 Moniteurs CABLES Parallèle / Série Midi / Minitel Null Modem Sur mesure: N.C.	Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous huit heures. REPARATIONS Nous réparons tout matériel ATARI. Achetez chez nous ou non. Particuliers ou revendeurs. Devis sous huit heures. Hors Garantie ou sous garantie (*). (1) 40.34.97.80 (*) Payant et l'appareil n'a pas été acheté chez nous	



**SI VOUS PENSIEZ
FAIRE DES ECONOMIES
CE MOIS-CI
C'EST RATE !!!**

Commodore

AMIGA 500 + Deluxe Paint II

3990 F TTC

ATARI

520 ST + Moniteur Couleur

4990 F TTC

Promotion "MEGAPAGE" !!!!!

Nombreux autres articles en stock
Garantie et support MICRO VIDEO
Conditions de paiement possibles
Consultez nous

**VENEZ DECOUVRIR
LES HITS DU MOIS**

CASTLE WARRIOR

SILKWORM

RVF HONDA

WINDSURF WILLY
etc ...

**LECTEUR DE
DISQUE
EXTERNE
DOUBLE FACE**

POUR ATARI ST
990 F TTC
POUR AMIGA
990 F TTC

MICRO VIDEO

la passion d'un ordinateur, la passion d'une chaîne.

PARIS		MARSEILLE	TOULOUSE	
Loueur:	8, rue de Valenciennes 75010 Paris			
Professionnel:	40 37 92 75 / 40 34 97 80 + 135, rue de Bg St-Denis 75010 Paris 40 37 99 21	75, rue de Lodi 13006 Marseille	15, rue Andrieu 31000 Toulouse	
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord		91 94 15 30	61 62 55 55	
BORDEAUX	TOURS	PERPIGNAN	LYON	BELGIQUE
3, cours Albert et Lormet 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours	8, avenue de Gaulle Evreux 86000 Poitiers	11,32 cours Aristide Briand 69000 Calais	1, rue Duse 2000 Bruxelles
56 44 47 30	47 65 73 50	68 34 24 40	72 27 14 74	02 / 648 9014

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Chèque à la commande ou carte bleue

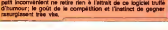
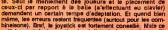
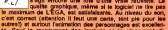
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Chèque à la commande ou carte bleue

KING OF THE BEACH

ECA sw-200F 1 ou 2 joueurs
Système: PC

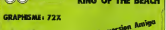
Vous avez tous rêvé un jour d'être Magnus jouant au volley-ball sur les plages d'Héliès. C'est désormais possible, même si le bout de la mer est encore loin. Avant de commencer à jouer, il faut s'entraîner. Pas de problème, pour cela il y a trois outils. Sur le premier, vous travaillez votre réception, sur le deuxième votre passe et sur le troisième votre smash. Une fois l'entraînement terminé, vous pouvez disputer une vraie partie. Sachez que toutes les phases du jeu de volley sont présentes. Le joueur peut faire des combinaisons, sauter, plonger ou bien encore aller au contre. Abordons maintenant le chapitre du service. Il est possible d'en faire trois différents. Le premier est un service long, qui peut s'avérer efficace par jour de grand vent. Le deuxième est un service très travaillé et qui retombe assez vite derrière le filet, obligeant vos adversaires à se placer de façon impeccable. Le troisième est un service smashé, assez difficile à recevoir mais qui pousse très souvent le joueur en réception à la fuite. A propos des règles, peu de changements acceptés le fait qu'une partie se déroule en 15 points et c'est le troisième équipe qui obtient le score qui compte. Il n'est pas nécessaire d'obtenir deux points d'écart. Possibilité intéressante, un joueur peut constater une décision de l'arbitre et peut même discuter avec lui. Et si vous êtes nombreux, vous pourrez aussi disputer un tournoi...



le goût de la compétition et l'instinct de gagner resurgissent très vite.



Encore un jeu Electronic Arts, encore une réussite. Bon, cette fois-ci on n'est pas totalement génial mais je trouve King Of The Beach tout de même très amusant à jouer. Les coups sont variés et demandent de l'entraînement s'ils sont réussis, et les niveaux de difficulté progressent tant que l'on progresse de partie en partie. Avec en plus la possibilité de jouer à deux l'un contre l'autre. King Of The Beach est un jeu à grande durée de vie. Côté réalisation, c'est au-dessus de la moyenne pour du PC mais ça reste un jeu simple et graphique.



ST MAGAZINE

PRÉSENTE

COLLECTOR'S

Centrée sur un thème particulier, les COLLECTOR'S de Pressimage sont issus des meilleurs articles de ST Mag, réunis et réactualisés, sous la forme de fascicules à relier amovibles. Ils constitueront pour vous une véritable collection d'ouvrages de référence facilement utilisables.

PLUS CONCRETS

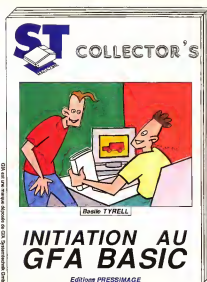
Rédigés par des professionnels, les COLLECTOR'S sont pratiques et directement utilisables.

PLUS ACTUELS

ST Mag est à la pointe de l'actualité sur ST, les COLLECTOR'S bénéficient de notre avance.

MOINS CHERS

Comparez le prix d'un COLLECTOR'S avec le prix d'un livre !



le meilleur texte d'initiation à la programmation sur Atari ST !

- ▲ VOUS N'AVEZ JAMAIS PROGRAMME ?
- ▲ VOUS DISEZ DU BASIC GFA, VERSIONS 2 OU 3 ?
- ▲ OUI?... ALORS CE COLLECTOR EST FAIT POUR VOUS !

Voilà le premier "Collector" édité par ST MAGAZINE il va vous apprendre à écrire vos premiers programmes, et surtout vous donner envie d'en écrire d'autres. Simple, concret, bon exemple, il vous explique tout, quel que soit un programme, une instruction, un fichier, comment dessiner à l'écran, et donne une définition claire de tous les termes informatiques.

Vous apprendrez progressivement à concevoir un programme, et comment corriger toutes les erreurs qui peuvent survenir ; impossible de rester en route ! Et en plus beaucoup d'astuces pour bien commencer à programmer... Vous serez très rapidement autonome : en quelques jours, à votre rythme, vous aurez déjà écrit plusieurs petits programmes ! Pourquoi attendre ?

ECHANTILLON GRATUIT : reportez-vous à l'article "Initiation au Basic GFA" dans ST Magazine de ce mois : il est extrait du Collector ! Vous pourrez juger par vous-même !

Je commande "Initiation au Basic GFA" au prix de :

☐ livret "ou" port non compris : 75 FF

☐ le livret avec un classeur spécial COLLECTOR'S : 115 FF

(prix unitaire 40 FF)

Frais de port (1 ex.) : 16 FF

(2 ex. : 22 FF) (3 ex. : 29 FF)

Je joins un chèque, mandat, ou CCP à l'ordre de Pressimage.

TOTAL :

NOM :

ADRESSE :

.....

.....

Bien de commande à envoyer à PRESSIMAGE

Collectif 2310 rue du Faubourg Saint Martin

75010 PARIS.

Signature :

(des parents pour les mineurs)

KING OF THE BEACH

GRAPHISME : 77X

ANIMATION : 77X

SON : 75X

Pas de version Amiga ou ST annoncée.

INTERET: 73%

3D POOL

FIREBIRD env.200F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Nous étions nombreux à attendre la sortie de cette simulation de billard en 3D, celle d'Ere informatique nous ayant déjà donné une idée de l'intérêt d'un tel logiciel. Le billard considéré est américain, avec 6 trous, 7 boules rouges et 7 boules jaunes, plus le noir, qui joue un rôle particulier. Commentons par un rapide rappel des règles! Le premier joueur a mis une boule (celle que le noir) dans un trou déterminé se couler. Il devra rentrer dans les trous les 6 boules restantes de cette même couleur. Il devra mettre le noir en danger, sinon il perd la partie. La plus grande surprise réside dans le fait que le queue n'est pas représenté matériellement sur l'écran. Complètement idiot, me direz-vous? Pas autant que ça! En effet vous pouvez voir le billard sous tous ses angles grâce à un système de rotations, de translations et de zoom très pratique. Vous frapperez donc la boule suivant le direction de la vue ainsi obtenue. La puissance du coup est réglable, et vous devez indiquer où vous frappez la boule (pour donner des effets, effets essentiels des vrais joueurs de billard). Une démonstration vous permet de voir les capacités du jeu et d'assimiler les règles. De nombreuses options sont modifiables tels que l'index de friction du feutre du billard, ou le niveau de l'ordinateur, etc... Je sais absolument à priori que tout se joue à la sortie très facilement et surtout assez rapidement, et très vite l'absence de la queue de billard ne sera plus un obstacle pour exprimer votre talent.

Une version Amiga sera bientôt disponible, suivie d'une version PC.



Depuis le billard en 3D d'Ere informatique, l'attente avec impatience ce simulateur de billard n'est plus qu'un bref aperçu d'une démonstration lors d'un show à Londres n'était l'impression laissée sur "les muscles fessiers". L'impression de 3D est vraiment superbement rendue, surtout que les effets (Zoom, glissement, etc...) font que l'on peut voir le jeu sous tous ses angles. En plus, l'animation 3D est magnétique et rapide. Le billard en question est classique ("Eight balls"), ce qui n'est rien par contre c'est l'absence de queue, ce qui au début est assez difficile à assimiler.



L'impression de 3D est vraiment superbement rendue...



On avait que chez Firebird et Firebird, la 3D était quelque chose de naturel. En bien nous en avons encore une preuve grandiose avec ce billard américain dont les vues en 3D sont d'un réalisme à toute épreuve et où l'on bouge, tourne et zoome le table avec une vitesse et une fluidité qui font presque oublier certains programmes de leurs capacités. 3D Pool est parfait, net, jouable, possède un nombre élevé d'options et permet à un joueur de jouer contre l'ordinateur si vous n'avez pas de coéquipier. En plus, il y a des bibliothèques de coups impressionnantes qu'il faut réussir! Le meilleur billard du genre!



Voilà un billard d'exception, mais 3D POOL ne se n'engage que moi le plus beau billard que j'ai en jeu au sur ST. Je n'ai jamais vu une 3D aussi fluide lors des mouvements (pour moi) même si on demande un certain temps d'adaptation 3D Pool est le meilleur simulateur de billard. Je vous le conseille vivement car il s'agit de, non pas d'un jeu ordinaire mais d'un investissement et si vos parents ne sont pas d'accord au début, vous les verrez se précipiter sur votre ST pendant votre absence, je vous le garantis.



GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 95%

SON: 61%

INTERET: 92%



SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Voilà qui nous change un peu des autres simulateurs et j'ai en tout permis. L'idée est assez originale, avec en plus des graphismes et un scoring différentiel assez denses. Les différents obstacles sont, et la trouver n'est pas toujours très facile. Il est dommage que le bruit du moteur n'ait pas été mieux fait, car assez réalistement il devient éreintant (surtout qu'il faut rester et accélérer sans arrêt). En plus, pour à cette simulation-acade au joystick relative de l'exploit, car le maniement n'est alors pas très pratique. Il vaut mieux en rester au clavier.



Ce y est, les jeux de mots arrivent. C'est le deuxième ce mois-ci et cette fois, il s'agit de tout tenir. Disons le tout de suite, ce logiciel est le meilleur dans sa catégorie. Attention, il s'agit plus d'une simulation que de l'arcade pure. La réalisation est excellente, les graphismes sont superbes, fins et colorés. La musique est splendide avec des accords de guitare électrique du plus bel effet et l'animation est très fluide avec notamment un scrolling différentiel magnifié. Un seul point nous subit, le bruit du moteur qui devient assourdissant à la longue. En ce qui concerne le maniement de la moto, les positions du joystick peuvent surprendre, du moins au début, mais on s'y fait très vite. Dans l'ensemble, un très bon sort. Pour un peu, on se prendrait presque pour Jean-Michel Bayle.



C'est la première simulation de course sur Amiga, et je dois avouer que je reste impressionné face à des graphismes et à une animation d'une telle qualité. Même si, c'est son, c'est désespérant. Si la musique intentait expurger de fabuleux bruliers, quelle déception! La bruit de votre moto est infime, et devient même criquet après quelques parties. Sans quoi le jeu est excellent, prenant, avec plusieurs niveaux de difficulté croissante.



SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

GRAPHISME: 80X
ANIMATION: 90X
SON: 61X

Une version ST sera disponible prochainement.

INTERET: 83%

GRAND CONCOURS SILMARILS

Après le fabuleux Targhan, Silmarils récidive en sortant Windurf Willy, testé dans ce numéro. Pour fêter ceci, la compagnie vous offre, en association avec TIGA, le constructeur français de planche à voile, de nombreux lots!

1er prix: une planche à voile TIGA microlite, au choix.

2-25ème prix: 1 logiciel Silmarils au choix (parmi 4 sur Amiga, PC ou ST).



- I. Dans quel village
a) Edesgerhn
b) La Comte
c) Mogney

II. Parmi ces titres, lequel n'est pas un logiciel Silmarils?

- a) Manhattan Dealers
b) Mad Show
c) Les Miteables

III. Combien y a-t-il de décors dans Windurf Willy?

- a) 5
b) 10
c) 15

IV. Quelle est la marque de planche à voile représentée dans Windurf Willy?

- a) Windurf
b) TIGA
c) Silmarils

V. En quelle année la société Silmarils a-t-elle été créée?

- a) 1985
b) 1986
c) 1987

VI. Quelle est la planche à voile la plus rapide?

- a) TIGA Wave
b) TIGA Powergrip
c) TIGA Racing

VII. Que sont les Silmarils?

- a) des armes de jet
b) des diamants elfiques
c) des potions magiques

BULLETTIN REPONSE

Ben à récupérer sur carte postale non achetée (les réponses reçues dans des enveloppes ne seront pas prises en compte) et à renvoyer à:
Génération 4, Concours Silmarils, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS

Indiquez en face du numéro de chaque question la lettre correspondant à la bonne réponse!

I).... II).... III).... IV).... V).... VI).... VII)....

NOM:
Adresse:
Ville:

Prénom:
Code Postal:

Si je gagne un logiciel, je désire

- ☐ Windurf Willy
☐ Targhan
☐ Mad Show
☐ Manhattan Dealers

- sur ☐ Amiga
☐ PC
☐ ST

SIMULATION

RED STORM RISING

MICROPROSE env.300F 1 joueur
Système: PC



L'a sortie d'un logiciel de Microprose, c'est toujours un événement surtout lorsqu'il est signé Sid Meier, le grand maître du jeu de stratégie. Dans ce logiciel vous êtes aux commandes d'un sous-marin nucléaire d'attaque soviétique. Votre but sera d'empêcher les russes de s'emparer des réserves de pétrole du Moyen Orient. Mais avant cela, plusieurs choix vous sont proposés. Évidemment, il est possible de choisir l'armée du conflit, et bien sûr, suivant l'époque, le matériel disponible dans les deux camps diffère. Ensuite, il est possible de choisir son véhicule, plus ou moins moderne, armé, etc... Il en est de même pour le degré de la simulation. Trois niveaux classés dans un ordre croissant sont proposés. Presque entièrement aux scénarios. Encore une fois, on dispose de plusieurs possibilités. La première vous permet de vous entraîner. Divers engagements sont simulés, mais en aucun cas les armées russes ne peuvent vous toucher. C'est l'option rêvée de se familiariser avec la tactique et les différents modes de contrôle du sous-marin. Deuxième catégorie de scénarios, les batailles. Elle consiste en de courts affrontements entre votre vaisseau et des ennemis de même force. Et enfin, dernier scénario, la campagne Red Storm Rising. Il s'agit là plus ni moins de la troisième guerre mondiale. Au niveau du jeu, sachez que vous pouvez, de temps en temps, faire appel à votre ordinateur pour lui demander quelques suggestions sur la marche à suivre. Dernière précision, une aide sous forme d'une planche de carton se dépliant sur le clavier est livrée avec le logiciel, facilitant ainsi grandement les manipulations.

PENDANT L'ÉTÉ, VOUS COINCERAZ TOUS SUR:

CHAOS STRIKES BACK
BLOODWYCH
ULTIMA V

PAS L'AYENFOU!

3615 GEN4



Après 688 Attack Sub

Quand Microprose se lance dans la simulation de sous-marin, le monde entier se mit à l'œuvre. La dernière fois, ils nous avaient tout de même sorti un Silent Service dont on parle encore aujourd'hui. Après 688 Attack Sub le moins dit, Red Storm Rising déçoit quelques peu côté graphisme. Par contre, côté simulation, c'est du pareil au même, avec peut-être même plus de possibilités sur ce dernier, surtout au niveau des commandes. Si vous pouvez voir le écran pour clavier, vous comprendrez le mérite. Presque chaque touche sert à quelque chose, et le principe difficile au début sera de se souvenir des effets de chacune, même si le écran en question vous aide beaucoup.



Après avoir traité les situations aériennes et de tanks

Après avoir traité les situations aériennes et de tanks, parlons maintenant des sous-marins. Regardons tout d'abord la réalisation. Bien sûr, comparée à ceux de 688 Attack Sub, les graphismes sont moins bons mais se trouvent dans les meilleurs jamais vus sur PC. Au niveau du son, cela dépend de votre configuration. Si vous possédez les cartes appropriées, le résultat peut s'avérer correct. Passons maintenant au point fort du jeu: la simulation. En effet, elle est très complète et la qualité des scénarios est telle que leur variété joue en sa faveur. De plus, le système de jeu est de ce difficile croissant, favorisant l'apprentissage et le maintien. À noter une documentation très fournie et de très bonne qualité (en anglais). On se surprend à la feuilleter non pour le plaisir. Encore une fois, on se rend compte que le PC reste leader dans le domaine des simulations. Les développeurs sur ST ou Amiga devraient s'en inspirer plus souvent. Dans l'ensemble, une grande réussite.



GRAPHISME: 74%

ANIMATION: 81%

SON: 54%

REALISME: 94%

INTERET: 91%

RED STORM RISING

Fonctionne en CGA, EGA et VGA. Pas de version Amiga ou ST prévue.

...la qualité des scénarios autant que leur variété joue en sa faveur.



NECRON



Necron est un scabreux mélange d'aventure et d'arcade qui a mijoté dans la marmite secrète des programmeurs de 16/32.

Oseriez-vous en déguster la diabolique potion ?

16-32
DIFFUSION

82, rue CURIOL
75013 PARIS
40 37 06 37

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

ECA - 1990/200F 1 joueur
Système: PC

En nombre tout de suite les différentes options que ce programme nous propose. Ce n'est pas un, ni deux, ni trois avions qu'il est possible de piloter mais dix-huit, parmi lesquels le Stealth Fighter (l'avion indétectable) et la navette spatiale. Pour les angles de vues, toujours le moins abondant. Dix sont disponibles avec des zooms (jusqu'à 255 fois) et des panoramas. Et, chose encore unique dans ce genre de logiciels, la possibilité de voler avec le pétrolier de l'air américaine. A tout cela, on peut ajouter le vol de nuit.

A chaque avion correspond un tableau de bord sur lequel sont regroupées les informations suivantes: l'accélération, le g-force, la vitesse, l'altitude, le compas, les gouvernes, la position des volets et du train d'atterrissage, ainsi que le cap, le temps de jeu et l'heure. Sachez qu'à chaque fois que vous changez le jeu, vous retenez sur le tableau de bord du dernier avion que vous pilotiez. Si le fait de lire ces informations sur le tableau de bord vous dérange, il y a toujours la possibilité de brancher le "viseur tête haute" et d'avoir ainsi tous les paramètres projetés sur le cockpit (pas pour tous les avions, bien sûr). Le pilotage de votre avion peut s'effectuer de diverses manières: au joystick, avec un manche à balai, à l'aide de deux joystick (un pour les commandes d'avion et de gouvernes et l'autre pour l'accélération et les gouvernes), à l'aide d'un joystick et d'une souris ou enfin à l'aide du clavier. Concernant les missions, elles sont très nombreuses et le manuel vous propose de les faire de manière graduelle pour, à la fin, régler le pétrolier des Blue Angels. Il s'agit d'avoir le couer bien accroché.

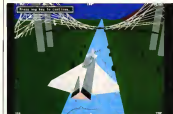


Fonctionne en CGA, EGA et VGA. Pas de version Amiga ou ST prévue.



En fait, encore un Electronic Arts! C'est le huitième en deux mois, comme quoi cette société est très prolifique sur PC. Cette fois-ci, il s'agit du meilleur de la série et peut-être même du meilleur tout court. Sans aucun doute le plus abouti des simulations aériennes sur micro. Le logiciel propose un nombre incroyable d'options. Côté réalisation, c'est excellent. Graphiquement, c'est superbe, en 3D formes planes. L'animation fait partie des meilleures sur PC (even Jet Fighter), étonnamment fluide et rapide. Pour le son, il vous suffit d'activer le sonneur d'alarme présent sur le moniteur en position "off", vous entendrez ainsi le cri de mort. A part ça, tout est parfait. Avec ce programme, le PC nous démontre encore une fois qu'en matière de simulation aérienne, il reste le meilleur, mais pour combien de temps encore?

Sans aucun doute la plus aboutie des simulations aériennes sur micro.



Encore un Electronic Arts, encore un programme d'excellente qualité. Ce simulateur de vol sur PC possède bien des atouts. Graphismes EGA et VGA magnifiques, rapidité incroyable, vol en formation possible avec figures imposées, une multitude d'avions pilotables, chacun avec son propre tableau de bord, des décors différents et parfois complexes. Chuck Yeager's possède bien des atouts pour se défendre face aux autres produits de ce genre. C'est d'ailleurs ce que j'ai vu de plus beau en simulation, mais je regrette tout de même qu'il n'y ait pas du tout de combat et que ce ne soit que du vol pur et dur!



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 95%

SON: 63%

REALISME: 90%

INTERET: 91%





STEEL THUNDER

ACCOLADE env.250F 1 joueur
Système: PC

Fonctionne en CGA, EGA,
VGA et MCGA. Pas de
version Amiga ou ST
prévue.



C'est la deuxième (et pas la dernière) création de tank MT qui nous est proposée avec celle d'Electronic Arts Compagnie à cette dernière. Steel Thunder a'avance elle-même car mieux plus complet et plus jouable. La qualité des graphismes est excellente et, chose égarable sur PC, il y a une bande son remarquable. Les commandes sont très simples, d'ailleurs qu'il est très rapide et précis. Le réalisme est au rendez-vous (vous pouvez stationner à partir de la tourelle par une petite fenêtre) ne manque pas d'intérêt. En effet, de nombreuses missions sont proposées. C'est, pour l'instant la simulation de tank MT disponible. Elle est d'ailleurs très intéressante, surtout pour les amateurs d'autres productions de manière à confirmer ou infirmer la distinction.



...la meilleure simulation de tank
M1 disponible.



STEEL THUNDER

GRAPHISME: 782

ANIMATION: 79%

SON: 462

REALISME: 82%

INTERET : 84%



Nonnomme meilleure simulation de l'ennemi aux Etats-Unis, Steel Thunder est la seconde simulation de tanks de l'année, après Abrams Battle Tank, testé dans notre précédent numéro. Les deux programmes se valent, même si j'ai une légère préférence pour celui d'Electronic Arts qui possède une 3D superbe. Steel Thunder comporte bien des arènes avec des paramètres, des situations de combat, le plus intéressant tout de même, Abrams Battle Tank. Cependant, Steel Thunder demeure excellent, et même plusieurs chers, ce qui est tout de même un avantage!

LA
COMPI LATION
DE
L'EXCELLENCE



4 JEUX
EXCEPTIONNELS
DANS UN PACK
EXTRAORDINAIRE

ocean

**AMIGA
ATARI ST**

CRAZY CARB replace SUPER BANG C
DESCRIPTION COMPLETE 2013-2015 GMC/DENALI
REWORKING FOUR CORNERS THE LATEST 2015
NUMBER 111 ONLY ALL RIGHTS

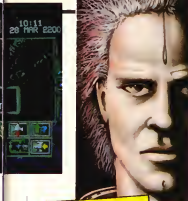
ZAC DE MOURGUETTE 11670 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145

MILLENIUM 2.2

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

[illegible]

grâce à un système d'icônes. Il faut bien voir que pour construire telle ou telle machine, il faut d'abord faire des recherches, puis trouver les minerais nécessaires, avoir assez d'énergie, etc., de nombreux facteurs intervenant avant la production. De même, pour coloniser une planète, il faut y envoyer une sonde, faire des analyses, construire une base spécialisée pour cette planète (selon l'atmosphère, des mutations se développeront). Un soft original, où il faut faire preuve de logique et de stratégie, mais aussi de réflexes, les combats se faisant en arcade 3D formes pleines. Que demander de plus, franchement!



Aucune différence entre les versions Amiga, ST et PC.



Il en avait écrit 4 heures du matin, et c'est tout faire presque 8 heures d'affilée que la vie plénie dans ce jeu, était vous dire son intérêt. Et ainsi, le jeu, qui est l'un des plus anciens de tous les temps, l'homme du monde, s'est enrichi, grâce à ces nouvelles règles et à un système d'instruction de ce mécanisme virtuel (l'utilisation de la souris est pour une fois virtuelle). Une fois que vous aurez commencé à y jouer sera très difficile de vous arrêter, et, heureusement, cette dernière sauvegarde. Mon seul regret vient de moi du jeu, bien que de nombreux points ne soient pas dans le doc, ce qui complique un peu le jeu, mais ces lacunes et ces omissions (volontaires, nous espérons) sont assez faciles à déceler.



Millennium 2.2 est une grosse expression nous réservée l'action en secret! C'est en effet un astéroïde qui plaine énormément à tous ceux qui adorent les programmes du style d'Éric. Le solennel nario est, en effet, un astéroïde qui plaine énormément et des sons qui sortent de l'ordinateur et qui, sans être intelligibles, ont l'avantage de fournir au jeu une ambiance un peu délicate jusqu'à là. Côté jeu, tout est fait pour que le joueur ne se sente pas seul. On a fait le tour des possibilités, mais de nombreux ajournements du solennel viendront toujours vous prouver la portée! Et maintenant, un peu d'aide pour ceux qui ne trouvent pas de solutions premières réponses pour la construction de colonies. On a fait le tour des possibilités de trouver des ingrédients en envoyant des Grazie dans la direction d'astéroïdes, qui est riche en minéraux. C'est là l'astéroïde d'Éric. Bonne chance, la monnaie est entre vos mains! Les points



MILLENNIUM 2.2

SCENARIO: 862

GRAPHISME: 792

COMMANDE: 922



DIFFICULTÉ:
- débutant: 50%
- confirmé: 30%
- expert: 15%

INTERET: 89%

SI VOUS EN AVEZ PLUS QU'ASSEZ DU
SOLEIL, DE L'UNIQUE, DES ALIZES, DES
SEANCES DE JOGGING SUR LA PLAGE
AVEC JIMMY, DE LA DANSE DU VILLAGE,
DES SORRETS, DES TOURNOIS DE
PING-PONG, DES SOIREE DEGRISSEES,

SI L'EAU DE MER N'A PLUS PLUS AUCUN
GOUT, SI LE SKI NAUTIQUE NE VOUS
EXCITE PLUS, SI LES CRIS DU MARCHAND
DE GLACE VOUS FONT SORTIR DE VOS
GONDS, ET ENFIN, SI VOUS FÉRIEZ
N'IMPORTE QUOI POUR POUVOIR
RESPIRER UNE BOUTÉE DE GAZ-OL

3615 GEN4

AVENTURE

DARK SIDE

INCENTIVE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



C'est la deuxième jeu d'Incentive testé dans Generation 4 et ce mois-ci, Dark Side est la suite tant attendue de Driller (Géné 4#8). Le système de jeu est resté le même à savoir que vous dirigez le personnage dans un monde en 3D à l'aide du joystick ou de la souris. Le scénario n'a pas vraiment changé: vous devez toujours sauver la pauvre femme qui a engagé sur une planète hostile. Rappelons-vous de Driller: la planète était menacée par un gaz très toxique et, bien entendu, néocollait que votre courage, vous avez réussi à arrêter ce fléau. Dans Dark Side, votre personnage, mixé au genre (l'aperçu bas et le patch) émis sur un satellite naturel de la planète sur lequel des extra-terrestres ont construit un gigantesque canon-laser dans l'espoir de faire exploser la planète (et vous avec). Votre but est simple: détruire les collecteurs d'énergie qui alimentent cette nouvelle Etoile de la Mort (Star Wars) en évitant les attaques aériennes des machines aliènes et en résolvant quelques petites énigmes... Vous pourriez râler. Quant aux graphismes (très importants), ils occupent, à eux seuls, la partie la plus importante du jeu grâce à l'incroyable maîtrise de la 3D par les programmeurs d'Incentive...

La suite de Driller est avant toute chose une réussite.



En résumé, c'est le moi j'ai aimé, mais pas tant que ça. Dark Side demande une concentration assez poussée. Premièrement, il faut faire un jeu en 3D (comme dans Driller), deuxièmement, il faut attendre le temps de mettre des repères sur ce pauvre jeu de jouer rapidement. Après Dark Side peut devenir intéressant, je le dis bien "jeu" car il ressemble étrangement à Driller (c'est la suite) et à Total Eclipse (c'est la même machine) et comme je l'ai déjà dit dans mon article de Driller, les jeux d'Incentive se ressemblent tous. Pour moi, Dark Side, mérite une attention en 3D à toute épreuve, car un jeu moyen (pour ne pas dire quelconque) qui ne tire pas long les dents vous logiquera.



La suite de Driller est avant toute chose une réussite. En plus d'un scénario qui en tient (même s'il est assez classique), ce jeu bénéficie d'une réalisation technique excellente. L'animation en 3D semble presque en 3D, malgré la vitesse de l'animation. En outre, et c'est bien là que réside tout l'intérêt de ce jeu, diverses énigmes devront être résolues pour parvenir à détruire les gigantesques, la place de la réflexion étant aussi importante que celle de l'action. Attention cependant, il faut un certain temps pour s'habituer au maniement de votre appareil, et au début on perd facilement une vie.



J'avais bien aimé Driller mais je préfère tout de même Dark Side, qui possède plus de possibilités, une 3D meilleure et surtout une multiplication bien plus aisée. Côté scénario par contre, ça ressemble beaucoup trop à Driller, ce qui m'ennuie un peu d'originalité, mais étant donné que pour aimer Driller il faut déjà être un fou de ce genre de jeu, cela ne dérange pas trop les acheteurs potentiels. Bref, Dark Side est très bon, un peu trop dur, mais en tenant des plans, on progresse toujours à chaque fois!



SCENARIO: 73%
GRAPHISME: 70%
COMMANDE: 85%
DIFFICULTÉ:
-débutant: 65%
-confirmé: 75%
-expert: 55%

INTERET: 75%

DEMON'S WINTER

SSI env.250F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Tiens, un nouveau SSI! Oh, c'est un jeu d'aventure interactif à personnages multiples! Demon's Winter est un jeu du type de Phantasia avec des combats à l'Ultime et le tout sans scénario, ou du moins quelques pages pas très utiles puisque l'on connaît le jeu avant d'y arriver.

Tout commence (comme d'habitude) par la création de 5 personnages, vous sélectionnez la race voulue (il y a même des trolls), puis les caractéristiques sont tirées aléatoirement; vous pourrez demander deux retinages de celles de votre choix. Vous sélectionnez ensuite votre profession parmi 10 classes. Vous disposez d'un certain nombre de points d'intelligence qui vous permettront de choisir des spécialités (2 au début, 6 voire davantage (en fonction de son job). Vous avez le choix entre celles de combat, de runes magiques (7 collages), d'identification (objets ou armes), de prière, de choc et (en passe). L'aventure commerciale: vous êtes les descendants des hommes et des femmes d'Édgar qui ne font que s'examiner par un démon Xéles et si la bande de Koudé. Vous devez absolument vaincre leur mort. Vous pourriez les vider à la recherche de renseignements (généraliser obtenir dans les pubs), mais vous pouvez aussi vous y faire saigner, dormir, acheter et vendre des objets, acheter un bateau, apprendre d'autres spécialités. Le pays, là, est vraiment intéressant (du moins vu) et faire une carte n'est pas une mince affaire (en corse qui ont abandonné) et si le passage du temps (et des rêves) avant que vous n'achiez un bateau. De plus, le monde est rempli de temples et d'éclores et, de temps en temps, de dragons ou de dragons plus ou moins saouls et mal ferez. Les combats sont comme dans Ultime, c'est à dire que vous dégringolez votre équipe, votre pain, ce qui est très pratique si vous possédez les compétences Monster Lore et Tecton qui vous permettent de tout savoir sur votre ennemi et à qui il en vient. En fait, si Demon's Winter ne possède pas de scénario à proprement dit, il regorge de petits détails qui en font un bon compagnon en attendant Ultime V ou Chess Strikes Back.



Malgré quelques aspects de scénario, un bon combat, et d'autres graphismes, l'Hérité de Demon est surtout un jeu de masques, de préférence, car il est truffé de petits trucs qui en font un jeu très intéressant. Le principe: j'ai joué depuis une semaine, mais il n'a rien pu m'en apprendre, le plus dur, c'est de devoir attendre pour avoir mon article. La création des personnages est bien longue (une heure) et officielle, à la fois en raison des trucs et du choix des professions. L'attente, à ce propos, le vous conseille de prendre un ordinateur qui vous permettra de passer une carte plus facilement, un volker, un mago ou d'arriver à des conclusions. En fait, toutes les classes et les spécialités ont leur à jouer dans l'aventure. La marque de scénario vous fait avoir de la vie en jeu et des idées. De temps en temps, vous rencontrez des personnages intéressants dont certains cherchent à vous amuser. Il n'y a aucun détail possible avec les trois races (démonique), Néocollage, la vous conseille d'arrêter de lire et d'aller voir le jeu. Une seule chose: si vous aimez Driller et si vous aimez prendre (sharh) et qu'il n'y a rien de mieux que de vous en parler sans les répéter, c'est pourquoi je vous conseille de le découvrir par vous-même. Bonne chance!



The College of Fine Tuning
WHS: Harcourt-Wheeler & Street 7



Nuit Lamentable! Horreur! Demon's Winter est le jeu le plus mal de sa catégorie. D'accord, le système de jeu est particulièrement bon, et les caractéristiques des personnages à objets très proches des vrais jeux de rôle, mais les idées sont très laides, au point que même moi je pourrais faire mieux! En plus, et tout le problème est là, il n'y a pas de scénario du tout! Comment voulez-vous après cela que j'ai dit du bien? A éviter d'urgence.



Bien sûr, sera Ultime & Co, voilà un nouveau produit de SSI, assez intéressant. Outre l'aspect du système de jeu, qui offre au joueur un nombre important d'options, les personnages ont un aspect diversifié dans les mouvements. Le monde est très grand, et le durée de vie de ce jeu est assez rassurant. Les armes, armures et objets que les personnages peuvent acheter sont à la fois utiles et intéressants, les objets magiques ne sont pas rares, mais de collection à chérir. Les personnages sont bien définis, à la fois par leur caractéristiques (force, intelligence, etc.), mais surtout par leurs compétences (chasse, connaissance des armes, etc.). Par contre, il faut remarquer que du point de vue esthétique, c'est pas génial, sans parler des sorts ou de la musique (même les décors sont très laides, c'est tout dire) (NDC: le prochain fois que je passe, viendra avec un couple de mots, toi). Mon principal regret reste cependant l'absence d'un vrai scénario, ce qui est vraiment décevant, et inadmissible.



SCENARIO: 45%
GRAPHISME: 47%
COMMANDE: 90%
DIFFICULTÉ:
-débutant: 65%
-expert: 55%
-confirmé: 45%

INTERET: 65%

LEGACY OF THE ANCIENTS

ECA env. 100F 1 joueur
Système: PC

Il y a très très longtemps, les Anciens construisirent à travers l'univers une multitude de musées. Ils furent érigés dans le but de léguer à leur descendance tout leur savoir et leur civilisation. Chaque planète habitée fut dotée d'un de ces édifices. Il y a une dizaine d'années, l'un des plus précieux objets de musée de l'atmosphère, le parchemin des Anciens, qui d'après la légende serait magique, fut volé. Bien que le personnel et les dirigeants de ce musée n'aient jamais pris cette histoire très au sérieux, ils demandèrent tout de même à leur gardien de le retrouver. Depuis des années, il court après ce bout de papier qui pense de lui-même en fait, vendus au bien-volé. Au bout de quelques temps, il observa un phénomène étrange qui semblait être le jeu du parchemin. Partout où il passait, il sentait la mort, seigneur! Après toutes recherches effectuées sur ce parchemin, le gardien apprit que celui-ci lui redonnait par un conseil de douze magiciens qui s'étaient réunis dans le temple de Kellor pour y échanger leurs connaissances. Ils regroupèrent toutes leurs magies dans un seul écrit: le parchemin. L'histoire raconte qu'ensuite une bataille eut lieu pour le contrôle du conseil, tuant le plus grand des magiciens. Finalement, hier, le gardien réussit à entrer en contact avec le conseil et son chef, le Baron de Kellor, à qui il demanda de racheter le parchemin. Cette offre considérée comme insolente lui valut d'être jeté à la poubelle sans ménagement possible en plus il eut le petit doigt coupé en guise de punition. D'un naturel féroce et se sentant pleinement investi de sa mission, il retourna dans le château de Kellor afin d'y déchiffrer le parchemin. Malheureusement, alors qu'il était devant celui-ci (du château, pas du parchemin), un garde le surprit et le découpa une foudre dans l'épaulé. C'est son cadavre que vous découvrirez gisant sur le bord de la route avec, attaché à sa ceinture

une lettre vous racontant l'histoire. Les dernières lignes de celle-ci expliquent qu'il faut absolument retrouver le contenu du parchemin. Maintenant, c'est à vous de prendre le soin. Que voulez-vous, on échappe pas à son destin!



Les jeux d'aventure interactifs à personnages multiples, ce n'est pas ce qui manque mais celui-ci semble sortir du lot. La réalisation soignée, le scénario ont été particulièrement soignés. Au niveau des graphismes, les auteurs affirment que ce sont les meilleurs pour ce genre de jeu. Sans être aussi catégorique, je dirais que ce n'est pas loin d'être vrai. Et - à supposer - il y a des sons. Mais oui, vous avez bien lu, pas des bruits des sons: S.O.N.S. Ce n'est pas encore ça, mais en progression même si on le fait découvrir. Pour l'instant, ce n'est pas mal. Passons au scénario, qui a l'air de tenir la route, même si le monde à explorer n'est pas aussi grand que celui d'Ultima par exemple. À noter que les phases de jeu en 3D alternent agréablement avec celles en 2D. Dans l'ensemble, un bon soit à conseiller à tous les fans du genre.



LEGACY OF THE ANCIENTS

SCENARIO: 63X

GRAPHISME: 52X

COMMANDE: 71X

DIFFICULTÉ:
-débutant: 70X
-confirmé: 60X
-expert: 50X

Fonctionne sur CGA ou EGA. Pas de version

INTERET: 72X



Mouais. Côté graphisme, Legacy supporte au maximum l'EGA, et il faut bien dire que c'est assez laid. Par contre, côté son, ce n'est pas mauvais, pour du PC bien sûr! Le jeu en fait plus ressemble énormément aux Ultima, au second volé plus particulièrement. Seulement ici, le monde est très vaste, avec des montagnes assez morales et plusieurs donjons à explorer. Au total, il s'agit d'un programme bien pensé mais qui est loin d'être très original. Enfin, sur PC, c'est tout de même parmi les meilleurs, surtout pour 100 francs!

CREDIT
CRÉD
IMMEDIAT

J.B.G. ELECTRONICS

CREDIT
REPORT
90 JOURS

163 Avenue du Maine
75014 Paris

Metro :
Mouton-duvernet
ou Alesia

I.B.G. EST OUVERT DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 10 Heures à 19 Heures
sans interruption.

Tel :
45.41.41.63
45.41.44.54

NOUVEAU RAYON OCCASION

Vente - Achat - Depot-Vente

TOUS MATERIELS:
Micros Ecrans
Peripherals Logiciels
Accessoires
TEL : 45.41.26.04

SERVICE MINITEL

3615 CODE AC3*JBG

GAGNEZ DU TEMPS: un p-stant ven
commande par MINITEL.

Règlement possible par CARTE BLEUE
directement sur MINITEL

Jouez au J.B.G. QUIZZ et vous la chance de
gagner un AMIGA 500

MINITEL 36 15 MINITEL
Code AC3*JBG

ATARI 520 STF + 4 JEUX + 1 JOYSTICK : 3490 FR\$
ATARI 520+MONITEUR COUL + 4 JEUX+1 JOY: 4990 FR\$
ATARI 1040 STF + 10 DISK + 1 TAPIS : 4490 FR\$
ATARI 1040 STF + SM 124 + TT DE TEXTES : 5990 FR\$
ATARI MEGA ST 1 + SM 124 : 5950 FR\$ HT
ATARI MEGA ST 2 + SM 124 : 9950 FR\$ HT

AMIGA 500 +CABLE PERITEL : 3990 FR\$
AMIGA 500 + A 501 (ext 512 K) + CABLES : 5250 FR\$
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S : 6790 FR\$

STAR LC 10 NOIR + CABLE : 2350 FR\$
STAR LC 10 COULEUR + CABLE : 2750 FR\$

Tous les dernières nouveautés en
logiciels sur Atari, Amiga et Amstrad

Duo-bleur Vidéo : 290 Fr\$
Ballgame joystick : 50 Fr\$
Cable Minitel : 150 Fr\$
Cable Peritel : 180 Fr\$
Tapis de Souris : 75 Fr\$
Free Boot : 350 Fr\$
Lecteur DF interne : 1050 Fr\$
Lecteur DF externe : 1390 Fr\$
Lecteur 5 1/4 DF : 1890 Fr\$

BON DE COMMANDE (Matériel ou Logiciel)
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE

Votre Commande

A RETOURNER A : JBG Electronics, 163 AV. du Maine 75014 PARIS
Frais de Port Logiciels : 30 Fr\$ - Matériel : 100 Fr\$

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville : Tel :
Numéro de Carte Bleue : Date d'exp :



AVENTURE

TOTAL ECLIPSE

INCENTIVE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Vous avez découvert une pyramide, totalement désolée à une drôlerie dénommée Hier. Vous avez le preuve que lors d'une éclipse se situe, la conception astrale entraînant la venue sur terre de ce dieu minuscule. Vous devez donc explorer cette pyramide et découvrir un moyen d'empêcher la "Total Eclipse". Dans le même genre que Driller et Darkside, ce logiciel possède par contre un scénario assez intéressant. La vue est en 3D et en formes plates, avec le tout entrant bien sûr. L'exploration de la pyramide est souvent mortelle, de nombreux pièges et quelques créatures venant faire obstacle à votre progression. De plus, il vous faudra faire des plans, en faisant attention car dans certaines pièces, il existe des passages souterrains, et il vous faudra, vous vous retrouverez au niveau du sol avec un peu moins d'énergie. Vous pourrez prendre des objets et vous êtes armé, ce qui vous sauvera le vie plus d'une fois. Il existe de nombreux passages secrets et murs camouflés, qui seront souvent grâce à des mécanismes bizarres, qui vous demanderont une certaine dose d'esprit et d'intelligence. Il s'agit plus en fait d'un jeu de réflexion, avec un peu d'arcade, et qui nécessite l'utilisation du joystick et de la souris.



Bien que possédant une superbe 3-D, Total Eclipse ne retient pas mon attention. Je m'explique: le matériel de jeu ressemble, un peu trop aux autres jeux d'Incentive, Dark Side et Driller, et devient, à la longue, un peu barbant (je ne me suis trompé). Bien que le scénario soit intéressant, chaque fois, le joueur qui s'élance sans trop simples ressources, toujours à cause du système de jeu. Il serait bon d'ajouter quelques éléments à l'exploration de la pyramide. Personnellement, par exemple, je dois arriver au début de ma mise bien intégré au jeu grâce à la maîtrise de la 3D qui est vraiment pas bien glorieuse. En conclusion, Total Eclipse est surtout destiné à ceux qui ont aimé Driller ou Dark Side ou bien alors, aux joueurs qui souhaitent voir de la 3D. Quant aux autres, tournez la page, il y a sûrement mieux derrière.

GENERATION 4 REMERCIE LES RTC SUIVANTS:

RALF (wh 21h)	39 47 40 30
BROCTEL (9h-19h)	16 26 47 44 54
BEST (24h/24)	16 78 69 03 02
PHOENIX (pas encore ouvert)	

POUR LE SOUTIEN QUILTS ONT
APPORTE AU 3615 GEN4

COMPOSEZ CES NUMEROS PUIS
APPUYEZ SUR CONNEXION/FIN
AU BIP SONORE.

TOTAL ECLIPSE



Un peu dans le même genre que Driller et Dark Side, ce jeu est plus axé sur la réflexion que sur l'arcade. La vue en 3D est très réussie, avec une limitation sans reproche. Il faut faire très attention cependant lors des déplacements, car au début, on ne voit pas toujours très bien où on se trouve, et avec les pièges qui parsèment la pyramide, c'est assez gênant. L'exploration des couloirs et des diverses pièces est passionnante, et vous retrouverez une partie des émotions qu'on éprouve à explorer et à résoudre. Les jeux de mortelle sont évités, et de nombreux plans et notes sont conseillés pour progresser sagement.



TOTAL ECLIPSE

SCENARIO: 75X
GRAPHISME: 74X
COMMANDE: 86X
DIFFICULTE:
-débutant: 70X
-confirmé: 60X
-expert: 50X

Peu de différences entre
les versions Amiga, ST
et PC.

INTERET: 81%

TWILIGHT ZONE

FIRSTSTROW env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Différente, en, à l'endroit même où vous lisez, on (se) perdrait peut-être dans le scénario, on explique l'histoire et ce que vous devez faire. Pour tout vous dire c'est, d'habitude, un des boulets les plus fâchés. En effet, le plupart du temps, il s'agit de lire les notes fournies avec le logiciel, d'en faire une synthèse et de l'inscrire le plus simplement du monde. Mais cette fois-ci, que rien. J'ai eu beau chercher partout dans le boîte, je n'ai rien trouvé. Pas ça! Pourtant, il y a bien une notice mais elle vous dit qu'il n'y a rien à dire sinon que de faire son expérience individuelle en jouant. Pas le moindre trace de l'histoire d'une aventure de scénario. Les auteurs promettent une seule chose, le jeu sera délectant. Et on ne va pas vous le plaquer. Donc, je ne vous dit rien, à vous de jouer, ça me fait du plaisir en rentrant. Une idée de soit que les lecteurs émettent voir plus souvent...



Difficile de se faire une opinion sur ce logiciel. Une chose est sûre, plus délectant, ça n'existe pas. J'aimerais bien voir le jeu de l'acteur. En tout cas niveau scénario, moi je n'apprécie guère, mais peut-être qu'un autre... Sur le plan de la réalisation, ce n'est pas fantastique. Les graphismes sont moyens. En fait cela dépend des écrans, certains sont assez jolis et d'autres de moins bonne qualité. C'est musical, c'est correct mais sans plus. En revanche, l'interface mystique est assez plaisante. Par exemple, il est possible d'attribuer plusieurs ordres à la suite sur le même jeu. Bien dans l'ensemble, un bien plus que mitigé. Vous avez des prévisions.



TWILIGHT ZONE

SCENARIO: 71X
GRAPHISME: 69X
COMMANDE: 84X
DIFFICULTE:
-débutant: 65X
-confirmé: 55X
-expert: 45X

Pas de version PC ou ST prévue.

INTERET: 67%

LE COIN DES AFFAIRES!

LES RELIURES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois, il est urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi nous avons fait les reliures. Vous allez enfin pouvoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 exactement, et que le prix de la reliure est de 65 francs, port compris. Il est conseillé d'avoir toute la collection pour mieux en profiter!

LES ANCIENS NUMEROS

Parce qu'une collection ne mérite pas de porter ce nom s'il elle n'est pas complète, voici l'occasion rêvée de commander nos anciens numéros.

1 numéro: 25 francs
5 numéros: 110 francs (au lieu de 125)
10 numéros: 200 francs (au lieu de 250).
Port gratuit

LE PACK DU SIECLE

Et voilà l'ultime proposition que nous faisons à nos nouveaux lecteurs. Le pack du siècle comprends 2 numéros: Génération 4 et la collection complète, du numéro 1 au numéro 11.

Le pack du siècle: 270 francs (au lieu de 415F)
Port gratuit.

Bon de commande à renvoyer à:
Boutique de PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg
Saint-Martin, 75010 Paris.

NOM:
Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

☐ Je désire recevoir ... reliure(s) de Génération 4, au tarif de 65 francs l'unité, soit ... francs au total.

☐ Je désire recevoir les numéros suivants de Génération 4, pour un total de ... francs.
Embarquez les numéros que vous désirez:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

☐ Je désire recevoir le pack du siècle, au prix incroyable de 270 francs!

Total de ma commande: francs.

REFLEXION

LEGEND

ACTUALS: env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Il y a très longtemps, durant le deuxième Millénaire, une guerre entre le Bien et le Mal ravageait le Monde. Le genre ne fut enterré que par un homme qui, grâce à un bâton magique, contrôla les hommes et les éléments. Depuis ce jour, le Chaos et le Bien cohabitèrent côte à côte. Un jour, le vieux homme, entendant le mort

approcher, confia le bâton à sa fille qui respecta les conseils de son père. Elle avait deux fils, un bon et un méchant et de ce fait, elle ne savait pas auquel confier le bâton; c'est pour cela qu'elle décida de le déjouer. Une gigantesque explosion ravagea la région où le bâton reposait. Plus du cadavre de la femme les fils retrouvèrent le bâton divisé en deux et chacun prit possession d'une moitié. Depuis ce temps, la guerre fait rage car chaque camp cherche à posséder l'autre partie du bâton.

Legend est en fait un wargame dans un monde d'Héroï Fantasy, du genre Warhammer Battle (la guerre contrôlée vivement). Au début du jeu, vous ne possédez qu'une dizaine de vides et un peu d'argent. Le tour de jeu commence par l'achat de leaders et de troupes. Vous pouvez acheter des troupes spéciales telles qu'un assassin, un voleur et même un dragon. Vous pouvez construire des adresses comme un monolithe pour récupérer des points de magie plus vite. Vous pouvez acheter des sorts. Après le tour de l'ennemi, vous déplacez vos troupes et vous les déplacez. Si l'un des combats, vous aurez un gros plein de terres et l'ordinateur gère le combat (vous pouvez toujours fuir ou vous replier). Le deuxième tour commence ainsi...



GRAPHISME: 99X

SON: 32X

Une version Amiga déjà sortie fin juin.

NIVEAU: débutants à moyens

INTERET: 69%

LEGEND



Que dire de plus que ce qui a déjà été dit sur ce genre de jeu? Allons-y, je vais me forcer un peu. Bien sûr, graphiquement, c'est pas mal mais les trucs ne sont que des cartes. Rien sûr, on peut choisir entre les machines à sous et différents jeux de cartes, mais avouez que l'intérêt s'en trouve limité. Une remarque tout de même: les cartes ne sont pas si faciles que cela. Sinon, c'est le jeu de cartes qui vous permet d'explorer à ce genre de jeu, acceptez peut-être Shogun (le radiocasse) pour ça, le jeu, et il n'y a pas que ça, est un véritable vice (NDRL: rappelez-moi votre nom, vous).



GRAPHISME: 31X

SON: -

Pas de version Amiga ou ST prévue.

NIVEAU: - (hasard)

INTERET: 42%

SLOTS & CARDS

SLOTS & CARDS

MICRODEAL env.150F 1 joueur
Système: PC

Ah! le fils de Las Vegas, le capitaine du jeu, qui n'y a rien tiré un jeu. Avec ce logiciel, vous pouvez goûter aux joies et aux déceptions des jeux de hasard. Ce sont cinq jeux qui sont proposés. Le poker vidéo, le blackjack, les machines à sous et le jeu de la roulette. Que dire sinon qu'il faut impérativement connaître les règles de ces différents jeux pour y jouer correctement!



PEDAGOS

ECHOLANGUE

JERIKO
Système: PC

Voilà, l'oreille d'anglais du bas, ça n'a pas été la fin de la rigolade. La première question est arrivée à vos oreilles et ça ressemblait fortement à "the theothals et ging in the throgut". Dans ces conditions, comment répondre avec l'anglais d'après ce que vous connaissez? Un conseil avant tout: ne pas chercher à traduire, mais plutôt à écouter. Echolangue, dont la devise est "apprendre à écouter et à comprendre un texte en langue étrangère", devrait vous permettre de decoder des phrases extrêmement complexes que les classiques méthodes de langues font. Une cassette comporte des textes, d'inspiration littéraire, ce qui ne devrait pas vous déplaire. Une première audition active, vous répond à une batterie de questions. Une deuxième audition est suivie de même questionnaire pour lequel vous avez le loisir de modifier vos réponses. Troisième et dernière audition: Et re-questionnaire avec, cette fois-ci, uniquement les questions auxquelles vous avez incorrectement répondu, associées à une interruption, parfois légèrement comique, vous incitant à rectifier l'erreur d'interprétation. Un maniqué (bât) graphique 3D permet enfin de juger votre progression dans la compréhension de l'histoire. Signalez aussi qu'un programme permet de composer des questionnaires et que le petit anglais voué à l'enregistrement correspondant n'est pas dans la boîte. Tout cela fonctionne sur PC, sur micro-cassette le cas échéant.

NOTE: 16/20

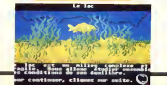
LA VIE DU LAC

EDF/MYRIAD
Système: ST / PC

Voici un éducatif purement écologique, qui permet de se familiariser avec l'environnement aquatique. Vous y apprendrez le fonctionnement d'un écosystème lacustre: puis on mène à vous de jouer et de gérer la vie d'un lac en suivant de l'eau à certaines périodes de l'année, tout en tenant compte des effets de pollution. Une simulation sur une ou plusieurs années vous permettra de voir ce que devient votre lac et si vous avez réussi à maintenir les pêcheurs, les baigneurs, les agriculteurs et les bœufs d'eau.

Ce logiciel, réalisé par Myriad (à qui nous devons déjà le bon jeu d'action Albedor) en collaboration avec EDF, est déjà présent, un système de loupe permet d'accéder à des explications plus précises des images. Ah, l'oublié! Le Vie du Lac est gratuit (enfin presque) et permet de faire une participation aux frais de port et de développement. Voici l'adresse où l'on peut renseigner pour acquérir le programme: EDF - Milieu Environnement - 22, rue de la Boure - 75008 PARIS - Tél. (1) 40 42 39 28.

NOTE: 15/20



GENEVE - SUISSE

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST

AMIGA

C64 - 128

SEGA

IBM - PC

SERVICE DES NEWS
Tél. 022 / 785.03.10

BRICO - LOISIRS
MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTESSON
1217 MEYRIN - GENEVE

ÉGALEMENT VENTE
PAR CORRESPONDANCE

NOUVELLES VERSIONS

ADAPTATIONS POUR AMIGA

EXPLORA 2 (INFOMEDIA)

Vous dérivez à travers les époques et rencontrez bien des personnages connus. Encore plus beau que sur ST avec des écrans en 32 couleurs, et surtout, des dialogues digitaux vraiment merveilleux que sur ST. L'un des rares jeux d'aventure en français disponibles, y compris pour les débutants.

Note: 95%

HOCK OFF (ANCO)

Vous GEM4 numéro 12 C'est la simulation de football la plus réaliste à ce jour avec 11 joueurs d'une équipe. Les passes sont très précises et les schémas plus ou moins simples. Les seuls défauts avec le version ST est le graphisme du terrain qui est plus flouille sur Amiga.

Note: 95%

FOOT (GREMLIN)

Vous GEM4 numéro 10 La version Amiga est enfin arrivée, et son grand avantage est de ne pas avoir un seul bug, contrairement aux versions ST qui ont bien mis 2 mois avant de fonctionner totalement correctement. Bien que, le graphisme et le son sont presque identiques. Génial mais très complexe.

Note: 95%

VINDICATORS (DOMARK)

Vous GEM4 numéro 11 Vous promettez votre chat dans des salles hostiles à cet effet multistratégie, en cherchant de l'argent, des bonus et surtout la clé qui mène au niveau suivant. Il y a très peu de distances entre le jeu d'arcade et cette adaptation Amiga.

Note: 92%

GUNSHIP (MICROPROSE)

Vous GEM4 numéro 4 Enfin adapté sur Amiga, ce simulateur de vol vous met aux commandes, non pas d'un avion mais d'un hélicoptère renommé l'Apache AH64. Après chaque mission réussie vous pourrez monter en grade.

Note: 92%

POWERDRIVE

Vous GEM4 numéro 9 Une course de vitesse sur des circuits complètement torueux et en 3D, voilà ce qu'est Powerdrive. Mais attention, c'est plus de la simulation que de l'arcade, et les conseils donnés en rubrique "Bâtisseur Moteur" vous seront très utiles. La version Amiga est semblable dans le réalisme, mais beaucoup plus jouable par contre!

Note: 92%

ADAPTATIONS SUR PC

ROBOCOP (OCEAN)

Vous GEM4 numéro 12 Ah, cette adaptation est un désastre. Tout d'abord, ce ne marche qu'en VGA, et en plus, la jouabilité est lamentable. C'est dommage, car si vu de la version ST, on aurait pu avoir quelque chose de correct.

CRAZY CARS 2 (TITUS)

Vous GEM4 numéro 6 Fonctionnant dans tous les modes de résolution, dont le VGA, cette adaptation de Crazy Cars 2 est d'excellente

qualité, et est très certainement l'une des meilleures sous-versions automobiles pour le PC.

Note: 94%

CUTRIN (US GOLD)

Vous GEM4 numéro 4 Cette conversion du fameux jeu de chez Sega n'est pas très convaincante sur PC. Il y a pourtant des éléments supplémentaires par rapport aux versions Amiga ou ST, comme la séparation des routes qui est mieux faite, mais le jeuable n'est pas au rendez-vous, et les graphismes EGA sont un peu flous. Dommage.

Note: 92%

ADAPTATIONS SUR ST

BEAM (MAGIC BYTES)

Vous GEM4 numéro 11 C'est un jeu d'arcade et de stratégie, où il faut aller des pièces en échecs des royaumes, dans un ordre logique. Beam n'est pas très beau, mais il est intéressant.

Note: 78%

GRAND MONSTER SLAM (RAINBOW ARTS)

Vous GEM4 numéro 12 C'est marrant, d'habitude, c'est un mélange de foot et de bowling, et les protagonistes sortent tout droit du monde de l'hyper-fantasy. Un jeu original et amusant.

Note: 74%

KING OF CHICAGO (CINEMAWARE)

Vous GEM4 numéro 3 C'est un jeu d'aventure (en anglais) qui se déroule au temps de la prohibition. Si vous voulez prendre la place de Genghis il ne vous faut d'abord fermer. Les dialogues sont sous forme de bulles, et vous devez choisir les phrases qui conviennent et les personnages qui servent au mieux vos intérêts.

Note: 81%

TOM & JERRY (MAGIC BYTES)

Vous GEM4 numéro 11 Un jeu drôle et divertissant dans lequel vous dirigez la souris Jerry, qui doit dévorer tous les fromage de chaque niveau pour passer au suivant, tout en évitant Tom le chat. L'adaptation ST est excellente et d'ailleurs bonne qualité que la version Amiga.

Note: 99%

UPDATE SPECIAL BATTLECHESS

BATTLE CHESS (ELECTRONIC ARTS)

Vous GEM4 numéro 6 A l'occasion de la sortie sur ST de Battlechess, nous révisons ce spécial Battlechess pour rappeler ce qu'est de fatigant jeu. Battlechess est un véritable jeu d'échec, avec une bibliothèque de coupe très importante et un niveau de jeu qui le classe parmi les meilleurs. Si vous jouez en 2D, rien ne distingue Battlechess des autres jeux d'échec. Par contre, en 3D, ça se voit.

Les pièces ont un look assez particulier, plutôt drôle. En plus, lorsqu'elles se déplacent, c'est assez sympa. Mais ce n'est rien. Lorsqu'un pion en prend une autre, il y a un combat, toujours très ludique. Ainsi, lorsque deux cavaliers se rencontrent, le premier coupe un bras à l'autre, puis le second bras, puis une jambe et enfin l'autre. Les Merry Pythons ne sont pas bêtes. Avec un humour ravageur, Battlechess est certainement le plus amusant des jeux d'échec et le moins ennuyeux. En plus, il est aussi meilleur sur Amiga que sur ST et PC.

Note: 98%

GRAND CONCOURS

ELECTRONIC ARTS®

Battlechess est maintenant disponible pour Amiga, ST et PC, et les trois versions étant fantastiques, nous organisons avec Electronic Arts un grand concours.

I- Nommez un autre produit réalisé par Interplay et édité par Electronic Arts.

II- Quel est le nom du déplacement défensif qui met en jeu le roi et la tour?

III- Quelle pièce fait exception à la règle que les pièces doivent se déplacer en ligne droite?

IV- Quelle couleur joue toujours en premier aux échecs, les blancs ou les noirs?

V- A quel moment les pions peuvent-ils avancer de plus d'une case?

VI- Quelle pièce est représentée par un cheval?

VII- Quelle pièce est représentée par un chapeau?

1er prix: un superbe échiquier "Révolution Française"
2ème-21ème: un tee-shirt "Electronic Arts"

BULLETIN REPONSE

Bon à recopier, puis à envoyer sur carte postale non cachetée (les réponses reçues dans des enveloppes ne seront pas prises en compte! On voit que c'est pas vous qui les ouvrez...): Génération 4, Concours Battlechess, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS

Réponses:

I).....
II).....
III).....
IV).....
V).....
VI).....
VII).....

NOM:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
Code Postal:..... Ville:.....

SOUS LES ARCADES

Après notre dossier sur les licences de jeux d'arcade du dernier numéro, le nombre de jeux que nous vous présentons est important puisqu'il s'agit des nouveautés de ces deux derniers mois. Vous êtes nombreux à nous faire remarquer que parfois, des jeux dont nous parlons ne sont pas encore en France, et parfois même qu'ils n'arrivent jamais. Ceci s'explique, du fait que notre lieu de prédilection pour jouer est Londres, où le nombre de salles et de machines est aisément dix fois plus important qu'à Paris, et où tout arrive beaucoup plus tôt. Il faut donc parfois patienter plus d'un mois pour voir arriver chez nous ces jeux...

ATOMIC ROBOT-KID

UPL

Ce nouveau jeu ne donne pas vraiment dans l'originalité, puisqu'il s'agit d'un jeu à la R-Type. Au tout début du jeu, vous dirigez votre petit robot qui marche sur le sol, où il doit affronter divers ennemis sous la forme de monstres, d'autres robots et j'en passe. Si vous arrivez assez loin, vous pourrez ramasser une pistole qui vous donnera la possibilité de voler. Au fur et à mesure, vous allez rencontrer de plus en plus d'ennemis qui seront de plus en plus forts. Heureusement, d'autres capsules trouvées en chemin vous permettront d'obtenir des tirs ou missiles supplémentaires. Il y a une super idée qui vient du fait que lorsque l'on croise un bonus donnant le droit à une



arme spéciale (très rapide, multi-directionnel, etc.), il est possible de tirer dessus pour le faire changer en une autre arme. De plus, lorsque l'on perd une vie, on ne perd que l'arme que l'on utilisait à ce moment-là. De ce fait, on ne se retrouvera pas, comme dans R-Type, désarmé devant un gros ennemi de fin de tableau.

Les niveaux sont tous différents, que ce soit au niveau des décors comme pour ce qui est des ennemis, ce qui est très agréable. Quant aux graphismes, ils sont magnifiques et font penser à certains dessins animés japonais. De plus, la jouabilité étant excellente, Atomic Robot-Kid est un jeu qui, s'il n'est pas original, reste excellent!

Note: 9/10

METAL HAWK

NAMCO

C'est désastre, dès qu'une idée est assez intéressante, tous les constructeurs se jettent dessus jusqu'à l'épuisement. Lorsque l'on voit pour la première fois Metal Hawk, une impression de déjà vu se fait sentir, et l'on se dit que c'est entièrement pompé sur Thunderblade. En fait, ce n'est pas tout à fait vrai. On retrouve certes pas mal d'éléments de ce dernier jeu. Par exemple, vous dirigez un hélicoptère, et les commandes sont exactement les mêmes. Là où le jeu change, c'est qu'à tous les niveaux sont vus du dessus, et qu'il est possible de viser d'abîme à tous les endroits de chaque tableau. En plus, là où Thunderblade vous obligeait à aller tout droit, Metal Hawk propose un scrolling multi-directionnel qui permet d'aller là où l'on veut.

À chaque niveau, vous devez détruire certaines cibles stratégiques dont la direction générale est indiquée par des flèches. C'est simple, ce jeu ressemble beaucoup à Assault, si ce n'est qu'il se déroule toujours

dans les airs. Bien sûr, d'autres hélicoptères mais aussi des avions vont tenter de vous descendre avant que votre mission soit accomplie. Côté graphisme c'est excellent, et l'impression rendue par le zoom lorsque l'on plonge sur un endroit est encore mieux rendue que dans Thunderblade. L'action quant à elle, assez répétitive, est rapide et prenante, ce qui fait que le joueur aura bien du mal à lâcher le jeu!

Note: 8/10



DYNASTY WARS

CAPCOM

Et voici le tout dernier Capcom, qui, il faut l'avouer, est particulièrement réussi. Dans ce jeu, où il est pos-



sible de jouer à deux à la fois, vous choisissez votre héros parmi quatre. Le jeu se déroule au Japon, et vous devez venger votre famille pour retrouver l'honneur qu'elle a perdu. Il y a bien longtemps de cela. Durent presque tout le jeu, vous serez à cheval, et vous allez devoir affronter une majorité d'ennemis également cavaliers. Vous disposez d'un bouton de tir qui permet de donner un coup d'épée. À noter qu'il s'agit du même système que R-Type: plus vous appuyez sur le bouton, plus le coup est puissant. Après quelques tableaux, vous affronterez des fantômes, et arriverez peut-être jusqu'à la forteresse ennemie, but ultime du jeu.

Graphiquement superbe, avec un scrolling horizontal très beau, Dynasty Wars est surtout original (il est rare d'être à cheval dans ce type de jeu) et plein d'humour. Espérons qu'il sera distribué correctement sur la France, et qu'US Gold en prendra les droits...

Note: 8/10



FIGHTING FANTASY

DATA EAST

Et voici enfin le tout nouveau jeu de chez Data East. Vous voilà parmi les participants des championnats intergalactiques de combat. Vous jouez le rôle du candidat humain, et vous allez devoir affronter dans des duels très violents des espèces venues des quatre coins du monde. Au début du jeu, on a tendance à trouver que le personnage est très misérable et très fort, mais au fur et à mesure que l'on découvre les adversaires, on se rend compte que le combat est loin d'être gagné d'avance. Au début du jeu, vous disposez d'une épée et de votre agilité pour réussir à éliminer vos ennemis. Surtout, si vous gagnez des combats, vous obtiendrez de l'argent, ce qui vous permettra d'avoir de quoi changer votre arme contre une autre plus efficace.

La plupart du temps, les adversaires (même nous des adversaires) sont très laids et possèdent des caractéristiques surprenantes qui leur permettent d'effectuer des coups particulièrement tordus... Et lorsque vous verrez deux adversaires mourir en même temps sur le ring, vous saurez que votre fin approche... Et si vous arrivez enfin au dernier niveau, et terrible montre aura toutes les chances de mettre un point à votre participation aux Jeux. Assez difficile, Fighting Fantasy possède des sprites énormes et un graphisme particulièrement soigné. Si le jeu est une réussite, il reste dommage qu'il n'y ait que du combat et que le décor change très rarement. Avec un peu plus de choses autour des combats, le jeu aurait pu être excellent. Il n'est que bon.

Note: 8/10



GOLDEN AXE

SEGA

Voilà sans avoir doute l'un des meilleurs jeux SEGA sortis depuis le début de l'année. Golden Axe reprend exactement le système de jeu de Double Dragon, c'est à dire que deux joueurs combattent des hordes de mauvais à travers un bon nombre de tableaux qui scrolent, surtout horizontalement.

Là où Golden Axe devient beaucoup plus intéressant, c'est au niveau du scénario. On est en plein héros-fantasy, et les personnages que vous dirigez ainsi que les monstres que vous affrontez changent des jeux de combat type Double Dragon. En plus, vous avez le choix entre un guerrier, une guerrière et un nain, chacun ayant ses caractéristiques et ses coups particuliers. C'est intéressant, surtout que chaque personnage possède un super-coup, très dur à réussir, mais qui est mortel pour l'ennemi. Les joueurs ramassent des fioles au fur et à mesure de leur avance à chaque niveau, et il est ainsi possible d'utiliser le magie dans les moments désespérés, et de faire voler en éclat tous les ennemis présents. Félicitations, plus ou moins forcement selon le sort que vous utiliserez.

Enfin, la dernière originalité vient du fait que certains ennemis sont sur des montures (dragons, etc...) qui est possible de monter une fois que l'on s'est débarr



ressé de l'ancien maître... Une fois sur ces montures, vous pouvez le faire combattre, ce qui est en donnant des coups de queues ou bien en crachant des boules de feu. Assez beau, particulièrement original et précis, Golden Axe est une grande réussite que nous souhaitons voir adapter rapidement sur nos micros.

Note: 9/10



ASSAULT

ATARI

Voilà, après Vindictors, le second jeu de chez Tempest mettant en scène un char. Contrairement à Vindictors, Assault est un jeu pour un seul joueur. Ici, on retrouve bien les deux moitiés pour commander l'engin, ce qui n'est pas toujours très simple.

Dans ce jeu, vous dirigez un char qui explore une planète ennemie, évidemment truffée de méchants qui vous en veulent! D'ailleurs, il ne faut pas attendre longtemps pour se retrouver en face de hordes de chars qui lancent sur vous. Le but du jeu est d'aller le plus vite possible au niveau suivant, de préférence après avoir tiré un maximum d'ennemis. Pour vous aider dans votre recherche de la sortie, des tâches apparaissent de temps en temps pour indiquer la direction générale à prendre. Lorsque vous atteignez la fin d'un niveau, vous devez faire face à des ennemis plus nombreux et à des tirs venant d'un peu partout! Si vous vous en tirez, bienvenue au niveau suivant. Assault propose une vue du dessus, et la planète défile selon un scrolling multi-directionnel. Le tank peut facilement bouger dans toutes les directions, et peut



même tourner rapidement sur lui-même. Mais là où votre tank devient bien, c'est qu'il lui est possible de faire un tonneau sur l'avant ou l'arrière pour se retourner plus rapidement, et il peut même rouler sur le côté en faisant des tonneaux sur le droite ou la gauche, ce qui est pratique pour éviter les tirs adverses. De plus, si vous tirez pendant l'exécution de cette manœuvre, vous lancerez une Smart Bomb qui causera de plus gros dégâts à l'ennemi qu'un tir normal.



Enfin, à certains endroits de la planète, vous pouvez vous envoler et monter dans le ciel pendant quelques secondes, ce qui permet de repérer le terrain et la position des ennemis sur une plus grande superficie de la planète, mais aussi de bombarder les dits ennemis.

Aussi est sans aucun doute une superbe réalisation, assez originale quant au système même de jeu, et qui possède des graphismes superbes, il faut vraiment l'essayer, et même si vos premières parties ne seront pas très bonnes, il faut noter que l'on progresse vite à Assault.

Note: 9/10

RAMBO 3

TAITO

Après le film et le jeu de chez Océan, voici maintenant le jeu d'arcade, signé Taito, ce qui n'est pas tellement étonnant quand on sait que c'est eux qui avaient fait Operation Wolf. Visiblement, ce sont des gens qui aiment la joie, la bonne humeur, la tranquillité et les tirs de M16 qui déchiquent les soldats russes (méfions-nous des soldats russes) qui se trouvent là par hasard. Bref, Rambo 3, le jeu, propose à un ou deux joueurs (simultanément) d'avancer en territoire ennemi pour aller retrouver un quelconque supérieur emprisonné. Côté jeu, c'est un mélange d'Operation Thunderbolt et de Cabal. En effet, vous avancez dans des décors en 3D comme dans Operation Thunderbolt, mais vous ne tirez pas avec un fusil tactique, mais exactement comme dans Cabal, avec un viseur que l'on dirige à l'écran. Les ennemis vont des soldats aux hélicoptères en



passent par les jeeps et les tanks. De temps en temps, des accessoires apparaissent et il suffit de tirer dedans pour les utiliser, comme dans Operation Wolf. Cependant, le jeu n'est pas convaincant. Le graphisme est très moyen, les sons aussi, et le jeu en lui-même est encore plus répétitif que les Cabal et autres Operation "...". Bref, un jeu que l'on aimerait voir moins souvent, qui n'a presque aucun point à son avantage.

Note: 5/10

MAD GEAR

CAPCOM

Voilà enfin le nouveau Capcom! Après Ghost & Ghouls, on pouvait s'attendre à quelque chose de grandiose, et c'est seulement un bon jeu qui arrive. Il



Tout dire que Mad Gear est un jeu qui de loin ressemble à 99% à Led Storm. Même décors, même look, mêmes commandes. En fait, le scénario n'a guère changé. Vous dirigez toujours une voiture sur des routes suspendues à 500 mètres au-dessus du sol, et cette fois-ci, c'est une course de stock-car à laquelle vous allez participer sur ces routes. Au début du jeu, vous avez le choix entre trois voitures: la Formule 1 est rapide mais ne résiste pas bien aux



chocs, la Porsche, assez rapide et robuste, et le camion, très robuste mais décidément très très lent. Ensuite, la course commence et vous devez éviter de vous faire éjecter en dehors de la route par les autres concurrents, car en dehors de la route, c'est le vide! Bref, la route tourne tout le temps et très brutalement, ce qui oblige à conduire particulièrement bien si l'on ne veut pas constamment chuter de 500 mètres. Il est possible de sauter au-dessus des obstacles, flèches d'huile et ravins, mais ceci use beaucoup d'énergie et doit être utilisé avec beaucoup de modération.

En définitive, Mad Gear est une bonne course, sans surprise, et demeure en dessous du tout niveau des jeux Capcom. Bien amusant quand même.

Note: 7/10

COUNTER FORCE

JALECO

Aucun doute sur ce jeu d'arcade, c'est bel et bien un clone complet d'Operation Wolf. Ce qui est drôle, c'est qu'entre temps, Taito a quand même eu le temps de sortir Operation Thunderbolt, et que dans l'histoire, Counter Force fait un peu dégoûté. Bref, comme dans Operation Wolf, vous devez tirer à l'aide d'un fusil mitrailleur sur tous les ennemis qui passent à l'écran (et Dieu sait s'ils sont nombreux!), mais vous pouvez également lancer des grenades pour dégager le terrain plus vite! Des avions passent et larguent des caisses, qui vous donneront des bonus ou de l'équipement si vous les touchez. Les décors sont très horizontaux, et vous devez traverser de nombreuses régions en commençant par la traditionnelle Jungle.

L'animation et le graphisme sont très bons, et même si l'idée n'est plus très originale, le jeu est bien réalisé. Il plaira donc à ceux qui connaissent Operation Wolf par cœur, ainsi qu'Operation Thunderbolt.

Note: 7/10



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELVIZY 2, Celta, Cinescopic	34,95 € 91
SI SHERITA VIVELINES Celta, Cinescopic	36,95 € 40
CADNES/MER, 17 rue de Valenciennes	33,95 € 26

CRACK DOWN

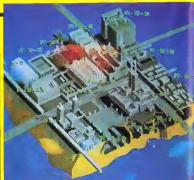
SEGA

Tiens, encore une nouveauté de chez Sega. Cette fois-ci, il s'agit d'un shoot'em up à scrolling multi-directionnel, permettant à deux joueurs de participer en même temps. En fait, il s'agit d'une sorte de Guardian du futur, puisque vous y jouez des agents fédéraux qui doivent faire sauter une ville entière. Vous devez poser des bombes à certains endroits stratégiques de chaque niveau (représentant une partie de la ville) puis quitter le tableau avant qu'elle n'explode. Ce ne sera pas facile car de nombreux gardes patrouillent partout, et vos munitions sont limitées, ce qui vous obligera de temps à autre à combattre à la main.

Graphiquement bon, mais sans plus, Crack Down a surtout l'avantage d'être jouable à deux joueurs, et surtout d'être très prenant. Les premiers niveaux sont très simples, si bien que l'on arrive facilement à progresser, puis ça se complique rapidement avec l'arrivée de singes qui courent rapidement dans tous les sens, jusqu'au moment où il faut franchir des barrières électriques en évitant des impulsions, et là, le jeu devient infernal!

Cependant, Crack Down est une réussite totale, et prouve une nouvelle fois que Sega domine le marché du jeu d'arcade!

Note: 8/10



TURBO OUTRUN

SEGA

Cela faisait longtemps que l'on avait eu de jeux Sega, et ce mois-ci nous vous en proposons deux Turbo Outrun, nous vous en avons déjà parlé dans notre précédent numéro (avec une photo à l'envers d'ailleurs!), est le suite d'Outrun. Si quelqu'un m'avait dit il y a un an que je remettrais un jour une pièce dans une machine portant le nom d'Outrun, j'aurais dit qu'il était fou. Pourtant, pour avoir joué à Turbo Outrun, je dois vous avouer que le jeu est assez prenant.

Cette fois-ci, vous devez effectuer un parcours et aller de ville en ville à travers les Etats-Unis, et ceci en six étapes. Une autre nouveauté vient du fait qu'en plus des commandes de votre Ferrari, qui sont



semblables à celles du premier épisode, vous disposez d'un bouton Turbo (d'où le nom du jeu!) qui permet d'atteindre des vitesses phénoménales sur les routes.

A chaque étape, il est possible de faire réviser votre moteur, et toutes les quatre étapes, lorsque vous arrivez dans une ville, vous pouvez changer vos pneus, votre moteur, etc.

La plus grosse originalité du jeu vient sûrement du changement de temps. Si vous commencez le jeu sous un temps agréable, vous devrez braver des averse folle et des tempêtes de neige, où il devient difficile de voir et de contrôler son véhicule. Il vous arrivera également de conduire de nuit. Enfin, il y a beaucoup plus de voitures sur les routes, et la traversée des villes est un véritable enfer.

Bref, Turbo Outrun est graphiquement plus beau, avec plein de décors et de voitures différents, est plus rapide pour l'animation et est moins répétitif que le premier Outrun: tous les décors d'Outrun se retrouvent dépassés, et pour eux, tout est à refaire.

Pour ce qui est de l'adaptation sur micro de ce jeu, il y a de grandes chances que les droits soient achetés d'ici quelques semaines. Par où? Oh, d'après vous? Qui peut bien acheter les droits de la suite d'Outrun? Franchement, je ne vois pas!

Note: 10/10



NARC

WILLIAMS

Dans la catégorie des softs d'une intelligence rare, vous NARC. Ne perdez pas, vous allez dire! Voilà. Vous êtes Sic et votre chef vous a dit: "Il faut lutter contre le drogue". Alors vous (et votre collègue si vous jouez à deux), avez répondu: "Pas de problème, on s'en occupe!". Et effectivement, vous savez très bien que tous les truquants se trouvent dans la même rue, et qu'ils étaient au moins 200 au kilomètre carré. Vous voilà donc dans la rue en question, envahie de dealers en tout genre. Capturez-en un et vous aurez un gros bonus. Si vous le tuez, le bonus est un peu moins important, alors voilà, derrière ça vous avez un jeu à la P.O.W ou à la Double Dragon, si ce n'est qu'il le scénario est débile (vous allez me dire que ce n'est pas très important, mais quand même!), que la réalisation n'est pas très originale (scrolling horizontal avec des fonds peu variés) et qu'on en a vite fait le tour! Par contre, un bon point pour l'animation des personnages, qui est excellente. Il faut dire que pour la première fois, les personnages sont animés d'après de vrais personnages. Génial, non? Domage que le jeu soit aussi peu prenant et original.

Note: 5/10



PREHISTORIC ISLE IN 1930

SNK

Après Ikari 3, quelle surprise de découvrir que le nouveau jeu de SNK ne traite pas de guerriers qui se fient desus et se lancent allégrement grenades et couteaux. Non, ce nouveau jeu de chez SNK est beaucoup plus original. Vous et le second joueur, s'il y a en un, dirigez chacun un vieux coucou des années 30 (d'où le nom), et votre mission est d'aller survoler une île que l'on vient de découvrir dans le Pacifique. Hors, cette île est peuplée d'hommes et de monstres datant de l'époque préhistorique (d'où le nom). Vous allez donc pouvoir utiliser vos canons pour détruire tout ce qui peut sembler potentiellement dangereux, et même ramasser les nombreuses pestilles qui vous permettront d'obtenir des armes plus puissantes et plus nombreuses. A la fin de chaque niveau, vous affronterez un gros monstre (méfions-nous des gros monstres), celui-ci étant le plus souvent très gros et très méchant. Ainsi, vous aurez le droit à un dinosaure au premier niveau, un tyrannosaure au second, et un ptérodactyle au troisième. Ensuite, je dois avouer que je ne sais plus. Ce nouveau jeu est superbe graphiquement, possède des sons très réalistes et très prenant, et se laisse bien jouer. Il est intéressant de noter que l'on dirige le tir de l'arme, et que c'est la direction (que l'on règle par simple pression d'un bouton), il s'agit soit de tir à balles, soit de bombes, soit de tir au napalm. Bref, c'est bien fait, il y a des trucs originaux, et on s'ennuie beaucoup.

Note: 9/10

PAS D'ERREUR



LES COMPAGNIES ETRANGERES

PSYGNOSIS

Beet et ses 13 plans de scrolling genies, présente dans notre dernier numéro en prévision arrivant inévitablement avant le rentrée sur Amiga. Le plus dur reste de faire sûr le jeu en deux disquettes.

Le titre attendu. Accablant, que nous avions tout de même présenté il y a beaucoup plus d'un an sera également disponible prochainement sur Amiga plus ST.

Nous pouvons enfin vous le dire, Barbarian 2 arrive. Non, pas celui de Palace mais bel et bien le suite du fameux Barbarian de Psygnosis. Les auteurs promettent que l'aventure sera plus longue, avec des sprites plus gros, des sons d'enfer et une animation inégalée (certes, ils ont raison). Le titre se fera sur Amiga et ST, peut-être à la rentrée...

Et ce n'est pas tout, ils travaillent aussi sur un jeu d'arcade où vous êtes le conducteur d'un char comme ceux de Ben-Hur. L'action sera vue de derrière le chariot, et l'on peut compter sur les graphistes de Psygnosis pour que cela donne quelque chose d'exceptionnel.

Et ce n'est pas tout, mais inutile de vous faire sauter trop tôt de croire que nous vous ferez un petit tour chez Psygnosis d'ici quelques temps, histoire de pouvoir vous présenter tout cela.

Enfin, bonne nouvelle pour les possesseurs de PC, Psygnosis se lance dans le PC. En juillet, ils auront le droit à Best Menace, Captain Fuzz Meets The Blue-iron et Bellatrix. Et ce n'est qu'un début...

MIRRORSOFT

L'air risque d'être dur chez Mirrorsoft. En juillet, nous verrons en effet Chase Strake Back de FTL arriver aussi, et d'un autre côté Bloodwych, un jeu dans le même genre mais pour deux que nous n'annonçons pas de vous présenter depuis que nous l'avons vu.

Cet été, nous devrions aussi avoir Photos et peut-être même Xenon 2.

C'est aussi à cette époque que nous pourrions peut-être voir Felon: Mission Diak 1, présenté dans la rubrique previews! J'espère que l'on parle de Spectrum Holobyte, profitez-en

pour rappeler leurs nombreux projets. Il y a déjà Vets, présenté en prévision. Il y a deux mois, et dont la sortie est prévue cet été sur PC et à la rentrée sur Amiga et ST, et qui est une simulation de course-poursuite en corvette dans les rues de San Francisco.

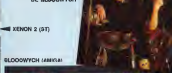
Mais ils préparent également Tank, une simulation de tank Abrams M1, entièrement en 3D, et dont la sortie est prévue pour la rentrée sur PC et pour Noël sur Amiga et ST.

Revenons à Mirrorsoft. Nombreux sont les jeux qui arriveront à la rentrée, et nous en avons déjà largement parlé. Cependant, nous avons eu confirmation que le jeu d'arcade de chez BEGA, Pecking Shot, sera bel et bien adapté par Mirrorsoft. L'équipe Tazew, qui avait déjà fait Blastoids pour eux, a coupé de cette conversion. Le jeu est un terrain où il est possible de jouer en simple ou en double, et de faire des chapelements. Lors du service, on a une vue en perspective du terrain, et dès que la balle est partie, on a une vue du dessus avec la balle qui grossit quand elle monte! Bon nombre de coups sont possibles, et le jeu est assez beau. La sortie est prévue pour Amiga et ST en octobre/novembre.



BLOODWYCH (AMIGA)

LES PROGRAMMEURS DE BLOODWYCH



XENON 2 (ST)



BLOODWYCH (AMIGA)

Battle Chess

GÉNÉRATION 4



GÉNÉRATION 4



INDIANA JONES
and the
LAST CRUISE

**GAINSTAR**

Le premier jeu de cette jeune compagnie anglaise sera *Allen Legion*, dont la sortie est prévue sur Amiga et ST pour l'été. C'est une nouvelle fois un shoot'em'up à scrolling horizontal.



Y'EN AURA PAS POUR TOUT LE MONDE!!!!

PRODUCT	ATARI ST	PRICE
197 MAIL 3 ST		48
AIRBALL ST		80
ARCADIA ST		100
BAAL ST		117
BALL RIVER ST		116
BAMMING FAIT UN PUZZLE ST		121
BECKER DEAD THAN ALLEN ST		119
BLAST BEAST ST		78
BOULDERDAM ST		60
CAPTAIN FLEE ST		06
CYBERMIND ST		123
C COMPILER ST		06
DISOLATOR ST		143
DOOM 1.01 ST		34
EASY ARM ST		47
EASY BASIC ST		142
FORMULA ST		00
OFA RAYTRACE ST		079
IT DICK 1 ST		07
KILLER ST		02
KRYPTON EGG ST		04
LOOKING FOR LOVE ST		230
MAIMBIRD ST		158
MASTERPLAN ST		170
MENACE ST		137
MURIELA ST		141
OBILITERATOR ST		01
OUTBLASTER ST		148
PETTY PAPER DISORDER ST		00
PUFFY SAGA ST		129
QUADRALIN ST		100
QUICK MIND ST		71
RANARMA ST		71
ROAD RAYSTERS ST		142
RIVYR ST		47
SPACE PORT ST		01
SPY VS SPY ST		08
STARCON ST		126
TERMINATOR ST		61
TETRA QUEST ST		75
THE CHAIN REACTURE ST		12
THE REAL CHOMBLASTER ST		00
THUNDER BLADE ST		142
TRAIL BLAZER ST		100
VIC ET MORT VS DINOSAURES ST		100
VIP SOUS GEM ST		086
WIKEN TIME STOOD STILL ST		103
WORLD GAMES ST		09
	C 04	
MENACE CASE '04		70
MENACE DICK '04		70

PRODUTT	AMTGA	FRANK
AFTER BURNER 'AM	172	
ATLAS 'AM	38	
AUDIOSMARTER 'AM	261	
LAIR-RAIDER 'AM	119	
BARBARIAN 'AM	81	
BETTER DEAD THAN ALIVE 'AM	119	
CAPONE 'AM	102	
CAPTAIN FIVE 'AM	86	
CYBERNOID 'AM	162	
DREAM ZONE 'AM	237	
DRILLER 'AM	100	
FERNANDEZ MUST DIE 'AM	172	
FRIGHT NIGHT 'AM	117	
ORGANOID 'AM	40	
HEROES OF THE LANCE 'AM	172	
HIT DISK I MICRODEAL 'AM	142	
HOTBATH 'AM	143	
INDOOR SPORTS 'AM	80	
LEATHERNECK 'AM	110	
MACHA MCTION 'AM	80	
MEGA PACK 'AM	172	
MENACE 'AM	119	
OBSELTATOR 'AM	81	
CUT RUN 'AM	102	
POW 'AM	168	
RELEPTIRAM 'AM	117	
SPEEDBALL 'AM	172	
STARGOOSE 'AM	129	
SUBROG 'AM	104	
WORLD OF NOJAN 'AM	157	
PANOLEWOOD 'AM	110	
TERRORPOSS 'AM	81	
TEKTRA SQUARE 'AM	110	
THAI GAMING 'AM	62	
THE CASINO WINTER EDITION 'AM	142	
THUNDER BOLT 'AM	172	
TIME AND MAGIC 'AM	202	
TURBO TRAK 'AM	68	
VIDEOPACK 'AM	715	
VIRBUS 'AM	127	
WINTER BUNDLES 'AM	768	
ZOOM 'AM	116	
PISTOLET 'AM	260	
PUSTOLET AMIGA + CAPONE + FAW	143	
ICE HOCKEY 'PC	60	
INDOOR SPORTS 'PC	60	
THE FIGHTER + 25 'PC	264	
MONTESUMA REVENGE 'PC	64	
RUB RATTLE 'PC	69	
TEMBEL AND THE 'PC	47	

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES.

Cochez le(s) produit(s) choisi(s) dans le colonne de droite et additionnez le(s) prix TTC indiqué(s). Vous ajoutez les frais de port : 25 FF pour 1 à 4 sels; 50 FF pour 5 sels et plus. Paisez au pack pastilet 50 FF. Envoyez la page complétée avec vos coordonnées et votre règlement par chèque bancaire, carte bleue ou CCP en s'attendant pas d'ajouter les frais de port. Utilisez une photocopie si vous souhaitez faire une autre commande ou ne pas conserver votre magazine.

TOUS CES PRODUITS SONT CERTAINEMENT DISPONIBLES CHEZ VÔTRE REVENDEUR: INTERROGEZ-LE !

ENVOYEZ votre commande à l'ordre de S.T. Diffusion
et à l'adresse de S.T. Diffusion:
82, rue Cartier 75019 PARIS

FRAIS DE PORT: 1 à 4 soifs ajouter 25 Frs; 5 soifs et
plus 50 Frs; Pistolet ou peck pistolet 50 Frs.

MODE DE REGLEMENT: Chèque Bancaire, CCP ou
carte bleue. Numéro de C.B.:
Date d'expiration:

ETRANGER: Virement bancaire en FF exclusivement.

Je joins à ma commande la somme de FF
 NOM: PRENOM:
 ADRESSE:

 CODE: VILLE:

DOMARK

Kybots, le nouveau jeu Tengen, sera disponible lorsque vous lirez ces lignes. De ce que nous avons vu, la conversion à l'air bonne et comme le jeu est excellent, cela donne à faire un carton à la rédaction. Test complet le mois prochain.

Un peu plus tard, mais à peine, vous pourrez aussi trouver Licence To Kill, le jeu basé sur le prochain James Bond et que nous vous avions présenté en prévisions le mois dernier. Ce sera pour Amiga, ST et PC.



XYBOTS (ST)



US GOLD

Black Tiger, qui sortira à la rentrée, est présenté en prévisions. Soit dit en passant, c'est la rentrée, avec Ghosts & Ghouls qui était prévu pour août mais qui a des chances d'avoir un peu de retard.

Mais que fait maintenant l'équipe d'Arc Creation, après le succès de son adaptation de Forgotten Worlds. Eh bien elle travaille sur une nouvelle licence d'US Gold, Crack Down, un excellent jeu Sega présenté dans le rubrique Sous Les Arcades! Le jeu sera sur Amiga et ST, et ne verra pas le jour avant la fin de l'année, au minimum. Wait and see...

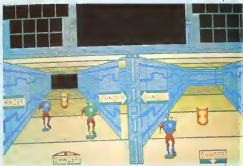
VIRGIN

Après l'excellent Silkstorm, nous attendons maintenant Shogun, qui à l'air tout aussi bon. Sortie prévue en juillet!

ACCOLADE

On attend maintenant le mini-put Mini-Put sur ST ainsi que la version Amiga de Jack Nicklaus... sur Amiga! Enfin, Grand Prix Circuit, déjà disponible sur PC, arrive sur Amiga. Réalisée par les auteurs de Test Drive et Test Drive 2, c'est une simulation de course de F1. Les trois softs doivent sortir cet été!

LICENCE TO KILL (ST)



EMPIRE

Ceux-là même qui édient Sleeping Gods Lie, présente en prévisions dans ce numéro, prépare pour Amiga et ST un jeu nommé Tans, tout simplement. Dans ce jeu, qui se déroule en 2050, le voyage dans le temps vient juste d'être inventé. Pour Nussel votre quête, vous allez devoir partir dans le passé, explorer près de 150 lieux différents et rencontrer des personnages aussi célèbres que Jules César. Si Sleeping Gods Lie sera distribué en France par Tels, il n'a pas encore été signalé pour Tans.



KLASSIX

Voilà la marque de budget 16-bit de US Gold. Les premiers titres disponibles seront Outrun, Foudren Wipe ou World Class Leaderboard, chacun pour 100 francs! Ses softs ressortiront dans cette gamme sur Amiga et ST.

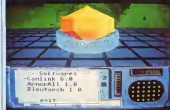
ELECTRONIC ARTS

L'éditeur le plus prolifique sur PC continue sur sa lancée. En juin, ce sera American Civil War: volume 2, qui arrivera pour les machines CGA, EGA et VGA. Il s'agit d'un wargame regroupant plusieurs batailles de la guerre de sécession, dont la fameuse bataille de Gettysburg. En juillet, nous pourrions jouer avec John Madden Football, une simulation de football américain, dont les graphismes seront compatibles CGA, EGA et VGA. Et ce n'est pas tout: vous serez aussi Gemenan Ugh-Lumpics et Gold Of The Americas, présentés tous deux dans notre précédent numéro. Neuromancer n'est toujours pas sorti sur Amiga, mais ça devrait être bon d'ici le prochain numéro, avec une grosse surprise pour les amateurs de SF.

Ferrari Formula One sera disponible sur ST début août puis sur PC en septembre. Il s'agit d'une course de Formule 1 sur des circuits authentiques, avec qualification, entrées au start, etc. L'information la plus intéressante concernant Electronic Arts est l'édiction d'un jeu d'aventure basé sur le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu. Nommé Hounds Of Shadow, le jeu s'inspire vraiment du jeu de rôle pulpeux le personnage que l'on crée peut exercer une profession permise à, dispose de 50 compétences, etc... Avec des images en couleur sépia, l'ambiance sera au rendez-vous. Sortie prévue début septembre sur Amiga et ST puis fin septembre sur PC. Enfin, Aggressor semble devoir sortir pour la rentrée!



NEUROMANCER (AMIGA)



FERRARI FORMULA ONE (PC)



LES AUTEURS DE HOUNDS OF SHADOW

PRACTICAL

Virus Killer est un programme qui porte bien son nom. Fonctionnant sur Amiga et ST, il est capable non-seulement de détruire tous les types de virus, il est même capable d'apprendre les nouveaux virus... Test complet le mois prochain.

GRANDSLAM

Thunderbirds sera certainement disponible au moment où vous lirez ces lignes. Cependant, il est présenté en rubrique prévisions...

ARCANIA

Mera Copa n'est toujours pas arrivé, aussi bien sur ST qu'Amiga. Prévu depuis maintenant un an, le jeu devrait tout de même être en vente en juillet, donc en test dans notre numéro de fin août.



MINDSCAPE

Fire Brigade, qui semble être LE wargame sur ordinateur, Colony, un jeu d'aventure dans un monde en 3D et Boomtown, un jeu d'aventure se déroulant après un holocauste nucléaire devraient sortir sur Amiga, PC et ST durant l'été.

CINEMAWARE

It Came From The Desert, présenté en prévision il y a deux numéros, entrera durant l'été sur Amiga, en même temps que Rocket Ranger sur ST. Plus tard dans l'année, ce sera le tour du second jeu de sport: Tv Sports Basketball, qui s'annonce tout aussi beau que le football américain déjà édité sur Amiga!

IT CAME FROM THE DESERT (AMIGA)



SCREEN 7

Nous vous parlons de cette nouvelle compagnie anglaise le mois dernier, et nous testons ses produits le mois prochain. Je rappelle qu'il y a Jawa sur Amiga, PC et ST, l'adaptation du film "Les Dents de La Mer", mais aussi Stinger sur Amiga, PC et ST, une sorte de Chopper et enfin High Steel sur Amiga et ST, un jeu original où vous devez construire un bâtiment en poutrelle de fer sans qu'il s'écroule, alors que de nombreux monstres tentent de vous faire échouer dans cette entreprise!



JAWA (ST)

THALAMUS

Hewleyn, un shoot'em'up à scrolling parallèle sortira peu après le magazine sur Amiga et ST. C'est dans le genre Collaborator pour le type d'univers, mais c'est uniquement de l'arcade.



HISOFT

Compagnie habituée aux utilitaires pro pour ST et Amiga, Hisoft prépare un premier logiciel de jeu, en l'occurrence un simulateur de vol dont le réalisme sera, selon leurs dires, incroyable. Le jeu se nomme Proflight, et vous met aux commandes du fameux Tornado américain. Le sortie est prévue pour ST vers fin août!



KNIGHT FORCE



TITUS PRO

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 92220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.42

SOFTWARE HORIZON

Le mois dernier, nous vous disions quelques mots sur Fantasyland, un jeu d'arcade/aventure prévu pour novembre sur Amiga et ST. Eh bien voici quelques photos qui donnent déjà une idée de la qualité des graphismes.



OCEAN

Commençons tout d'abord par un Erreur. Le mois dernier, dans notre interview de Gary Breedy, nous avions dit qu'il y avait 33 programmes chez Ocean Anglaise. En fait, il y en a 30, ce qui n'est vraiment pas mal!

Côté news, le prochain produit qui sortira sera New Zealand Story que nous vous présentons en preview. En plus, vous avez un "Spécial Ocean" dans les previews où de nombreux projets sont dévoilés. Enfin, Batman, l'adaptation du film dont on parle déjà beaucoup sera disponible à la rentrée. Mais en voici déjà quelques photos... Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'arcade. Comptez sur nous pour vous en repérer dans notre numéro de fin août!



BATMAN (ST)



RAINBOW ARTS

Après les sorties de Circus Attraction et Danger Frank, nous avons reçu Spherical, que nous testerons dans notre prochain numéro. C'est un remake de Saxon's Key, un jeu d'arcade plus stratégique et beaucoup plus beau!



SPHERICAL (ST)

HEWSON

Stormlord, présentée en preview dans le numéro 12 sera bientôt disponible. Battle Valley est un jeu d'arcade à la Chaplin dont la sortie est prévue en Août sur Amiga. Votre but est de capturer deux terroristes et d'intercepter deux missiles atomiques que ces derniers ont lancés. Enfin, Onslaught, dont la sortie est prévue sur Amiga et ST en octobre doit être présentée en preview dans ce numéro.



BATTLE VALLEY (AMIGA)

GREMLIN

Beaucoup de logiciels sortent depuis quelques temps de cette compagnie, mais de nombreux sont encore en projet. Nous aurons bientôt jeté enfin Ramrod, dont les dernières versions laissent à penser qu'il s'agit d'un grand jeu, ainsi que Panic Station, un shoot'em'up, et N.A.T.I., un autre shoot'em'up que nous vous présenterons en preview. Tous ces logiciels seront disponibles sur Amiga et ST. Plus tard, nous aurons le droit à Ultimate Golf, Gerry Lineer Hit Shot, Rally Simulator (que nous avons vu en Angleterre et qui est étonnamment en 3D et assez impressionnant), Footballer Of The Year 2 et d'autres jeux dont nous vous parlerons dans les prochains mois.



À PANIC STATION (ST)

RAMROD (ST)



ACTUAL SCREENSHOT

Après Legend, testé dans ce numéro, nous attendons maintenant Future Sports, un jeu d'arcade avec un scrolling multi-directionnel, 4 niveaux de difficulté et des tonnes de coups possibles. Le jeu sortira en juillet sur Amiga et ST, et sera suivi de Jack The Ripper, Jack l'aventurier en français! Tout un programme.

VISIONARY TECHNOLOGY

Nous avons enfin reçu le nouveau jeu des auteurs de Sword Of Soden. C'est un remake de Defender, avec quelques grosses grosses surprises, mais des graphismes un peu simples. Test complet de Datastorm sur Amiga dans le numéro 14.

ACTIVISION

Wicked, le prochain jeu de la compagnie américaine vous est présenté en prévisualisation.

Super Wanderboy et Hot Rod devaient être disponibles à la rentrée, alors que Power Drift, et Galaxy Force seront commercialisés entre novembre et décembre.

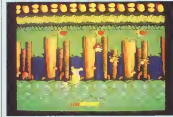
Prospect, un jeu d'aventure sur PC sera testé dans notre prochain numéro, ainsi que Bomber, fantastique simulateur de vol si l'on en croit les photos d'écran passées depuis quelques numéros.



HOT ROD (ARCADE)



POWER DRIFT (ARCADE)



SUPER WANDERBOY (ARCADE)



GALAXY FORCE (ARCADE)

SYSTEM 3

Dominator, dont nous vous parlons dans notre précédent numéro, sera disponible courant juillet sur Amiga et ST. C'est un clone de R-Type.

ELITE

Overlander arrive sur Amiga, et à en voir le photo que nous vous présentons, ça risque de ne pas être siète.

Nous vous en parlons le mois dernier dans le dossier sur les adaptations de jeux d'arcade, et bien voilà enfin des photos de Paperboy qui devaient sortir en août, et de Com-mando, qui sortira lui en septembre.



PAPERBOY (ST)



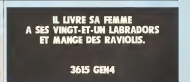
OVERLANDER (AMIGA)

PALACE

La version Amiga de Barbarien 2 sera disponible début juillet en France, alors que les versions PC CGA et EGA seront disponibles plus tard, durant l'été.



BARBARIEN 2 (AMIGA)



LUCASFILM GAMES

Où! Y'a un mégadossier sur Lucasfilm Games dans ce numéro, alors ne comptez pas sur nous pour vous en dire quelque chose ici!

AGAIN AGAIN

Gilbert, the Alien sera testé sur Amiga et ST dans notre prochain numéro. De ce que l'on a pu voir, le jeu a l'air assez marrant, mais enfin, nous ne l'avons qu'aperçu...

LOGOTRON

Eye Of Horus, le nouveau jeu de chez Logotron, qui sera disponible cet été sur Amiga et ST, est présenté dans ce numéro en prévisualisation.

DINAMIC

La compagnie espagnole vient juste d'éditer Nasty Moves, le suite d'Army Moves, sur Amiga, PC et ST. Test complet le mois prochain.

MICROPROSE

Tous les renseignements sur Microprose, MicroStyle, Micro-Status, Firebird et Rainbird se trouvent dans la partie "Spécial Microprose" de la rubrique prévisualisation.



LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOGRAMES

Drôles, le produit de la rentrée d'Infogrames vous est présenté longuement en préviews. Pendant l'été, nous verrons enfin arriver North & South, basé sur la bande dessinée "Les Tuniques Bleues". C'est un wargame dans lequel, après avoir choisi votre camp, vous déplacez vos armées sur le carte des États-Unis. Il y aura aussi quelques petits jeux d'arcade, rien de stratégique, rendra tout de même la partie la plus importante. Avec un graphique très BD et plein de surprises durant le jeu, North & South semble être d'excellente qualité. Tout complet dans notre prochain numéro, sur Amiga et ST. Une version PC est à prévoir.



DELPHINE SOFTWARE

Tous les renseignements sur les futurs produits Delphine dans le dossier sur Castle Warrior.

LANKHOR

Vroom et Maupiti Island seront disponibles en septembre/octobre, mais on vous en reparlera dans notre prochain numéro.

COKTEL VISION

Le légende de Djedi sera disponible sur Amiga, ST et PC au moment où vous lirez ses lignes. Il sera basé dans notre prochain numéro, alors qu'à cette époque devrait arriver le simulateur de navette Européenne. Plus de détails dans notre prochain numéro.

UBI SOFT

Toujours aucune nouvelle des deux épisodes Don Lord et B.A.T. Espérons que nous les aurons à la rentrée.

16/32 EDITION

Le jeu d'aventure Nicron, déjà présenté en préviews, arrive bientôt, alors qu'en juillet nous aurons le droit à Révolution Française, le second produit fait par Legend Software. Les autres jeux seront pour la rentrée.

MICROIDS

Avec qu'une compilation comprenant Super Ski, Iron Trackers et Grand Prix 555CC vient de sortir sur ST, ça bosse dur chez Microdis pour sortir à temps les produits de la rentrée. Il y aura Blue Angel, un simulateur de vol dans lequel vous faites partie de la célèbre patrouille de vol américain. Il faudra faire du vol en formation et effectuer des figures plus ou moins compliquées. Eagle's Nest, qui nous avons déjà présenté en préviews, sera un pur jeu d'arcade spatial, avec bien des originalités cependant. Highway Patrol est une simulation automobile très intéressante. Vous êtes le (NDC: gardien de la paix) et vous patrouillez dans une région désertique. Vous devez intercepter un bandit qui pille les pompes à essence de la région. Le bandit se fait entièrement en 3D, et on se replace avec une carte très exacte, où chaque tournant de la route se retrouve durant le jeu. Très prenant, ce jeu risque d'être excellent si la réalisation suit!

Enfin, vous jouez toujours le rôle d'un flic (NDC: gardien de l'ordre) dans Chicago 80, bien que vous puissiez changer pour celui du voyou. La ville de Chicago est vue en perspective de 3/4, et le but du voyou est de s'échapper de la ville alors que celui du flic (NDC: policier) qui contrôle aux volants est de l'intercepter. Le jeu simule des poursuites et des carambolages dignes des plus grands films américains.

celle. Tout ces jeux sortiront sur Amiga, ST et PC entre la rentrée et décembre. Fin 82 / début 83, nous verrons venir F1, une course de formule 1 dont l'originalité vient du fait qu'elle sera en Ray-Tracing, ce qui devrait être superbe. En tout cas, ce que nous en avons vu était magnifique!

TITUS

En dehors de la distribution de Sleeping Gods (prévu en préviews) en France et en Belgique, les programmeurs travaillent en ce moment sur Knight Fork, notre couverture du numéro 9. Le jeu a bien évolué, surtout graphiquement, et aussi bien les versions Amiga que les versions PC ou ST sont superbes. Le jeu comprendra toujours des phases de 2D et de 3D en alternance, et il s'agit toujours d'un combattant qui affronte divers structures à travers plusieurs époques. Cela risque d'être étonnant, et ce sera disponible en septembre et tout se déroule comme prévu. En octobre, ce sera le tour de Dark Gemini, un jeu d'arcade en Ray-Tracing qui est basé sur des combats de chers. On vous en reparle à la rentrée!



SILMARILS

Ce n'est, la conception semble bien lenoie (c'est normal, après Terghen et Windout Willy, tous deux excellents). Elle rose concorde bien des produits pour la renoue. Il y aura tout d'abord Le Félicie Maya, un jeu d'aventure-remède qui a l'air très chouette. Le but du jeu est de retrouver la histoire des Mayas. Le joueur dirige un personnage dans des décors en 3D, un peu comme dans les Sierra-Online, mais il y a aussi des phases d'arcade, comme des combats, et surtout, la conduite en jeu d'un jeu à un autre! Enfin, pour la partie aventure, il est possible d'accomplir des actions (symbolisées par des icônes à l'écran). Il y aura aussi un petit jeu de stratégie, puisque l'on peut gérer ses ressources (eau, nourriture, amercus) ou encore négocier avec les indiens. Évidemment, un "méchant" essayera d'accomplir cette quête avant vous... La sortie est prévue pour septembre.

Pour les autres produits, les dates de sorties sont un peu plus vagues, mais tout devrait sortir d'ici le fin de l'année. Il y aura Ulysse, un jeu dans le style de Terghen mais basé sur la quête d'Ulysse et Manigéri, un jeu d'événement historique. Quant aux auteurs de Terghen, ils préparent un jeu dans le même style, mais qui se déroule dans l'espace (ce promet...).



LORICIEL



Les plus malins d'entre vous auront déjà remarqué un changement dans cette rubrique. Loriciel a paru sur 32 bit, c'est en raison d'un changement de logo! C'est l'occasion d'une grande conférence de presse à la Mer de Sibie que l'équipe de Loriciel, en profitant de l'annonce de son changement de logo nous a présenté également quelques uns des prochains produits.

Le premier produit est certainement révolutionnaire. En effet, pour 299 francs, il comprend un jeu et un pistolet optique fonctionnant aussi bien sur Amiga, PC ou ST. L'intérêt de ce pistolet est qu'il n'est pas cher, déjà, mais c'est aussi qu'il est précis et fonctionne correctement, quelque que soient les conditions (nous ne l'avons tout de même pas essayé sous l'eau...).

Enfin, il est aussi intéressant de savoir que d'autres compagnies sortent des jeux compatibles avec le pistolet West Phaser, ce qui sera toujours indiqué par un logo. Mais de toute manière, d'autres produits Loriciel n'attendant seront disponibles dans l'année, comme un jeu en 3D formes pleines, une version spéciale de Space Floor et j'en passe!

Le jeu livré avec le pistolet se nomme également West Phaser. On peut le décrire rapidement comme étant l'équivalent d'Operation Wolf dans une période Western. Vous devez tuer et éliminer les plus non-ici des États-Unis, et vous ne devez pas hésiter à voyager c'est en effet pour les autres. Les attaques d'indiens, les bagarres au saloon et trois autres scènes sont les principales phases d'action de West Phaser. Vous tirez à l'aide du pistolet optique sur les cibles à l'écran, qui s'éclatent lorsque vous les touchez. C'est graphiquement très sympa et plein d'animations. En plus, les fonds interviennent sur le jeu. Par exemple, si on tire, lorsque vous tirez sur la vitre, elle se brise, et le jeu

se balance à chaque fois qu'une balle le touche. Bref, West Phaser, le jeu, est très sympa et bien fait. Finalement, dans le pack qui comprend le pistolet et le jeu, se trouvent également une disquette avec des routines permettant de passer soi-même le pistolet, dans les langages les plus utiles de chaque machine. Au total, pour 299 francs, ce sera certainement le pack le moins cher de toute l'histoire de la micro-informatique, que ce soit pour Amiga, ST ou PC. Some prévue pour le fin de l'année, puisque ce produit sera LE produit de Noël de Loriciel!

Le second produit présenté s'appelle Kick Boxing, et est sponsorisé par André Prince, Champion du monde de Kick Boxing, de Boxe Américaine et de Boxe Française.

C'est un jeu de combat assez classique, avec entraînement et affrontement, dans lequel c'est la réalisation qui change. En effet, Loriciel promet que les réalisations seront époustouflantes, et pour arriver à son but, les programmeurs n'ont pas hésité à digitaliser des scènes de combats vrais que les champions dans toutes les positions. Si l'animation est bonne, on risque effectivement d'avoir quelque chose de très bon. C'est prévu pour Amiga, PC et ST, et on vous en reparlera à la rentrée.

Le troisième produit présenté fut Pinball Magic, un flipper. Vous allez dire que ce n'est vraiment rien d'original, mais il faut bien avouer que Pinball Magic semble être bien réalisé, pour le peu que nous avons pu en voir. 12 tableaux dont certains plus dans le genre "space-bricks" que l'écran, des bonus et effets spéciaux partout, des sons digitaux, un graphique super, voilà ce que devra être Pinball Magic. Sa sortie est prévue pour Amiga, ST et PC, mais on vous en reparle bientôt.

Enfin, le dernier produit présenté, et donc hélas nous n'avons pas encore de photo se nomme pour le moment Terk. C'est une simulation de bank en 3D où mêle des graphismes calculés (maisons, tanks, etc...) à des sprites (drapeaux de fond, traces des chenilles, intérieur du tank), un peu comme Hard Drive. Ce que nous en avons vu est très prometteur, et bon nombre d'entre nous ne sont pas encore revenus de la rapidité de l'animation 3D que nous e-é montrée. Vivement septembre que nous puissions vous en montrer plus!





PINBALL MAGIC (AMIGA)



KICK BOXING (ST)



HEWSON

OFFRE

**10 CUSTODIAN (ST)
10 CYBERNOID (AMIGA)**

sur

3615 GEN4

LE SALON POUR TOUS LES
UTILISATEURS INDIVIDUELS
DE LA MICRO-INFORMATIQUE



SALON DE LA MICRO

13-15 OCTOBRE 1989
ESPACE CHAMPERRET, PARIS

Le Groupe Montbuid organise pour la première fois, à Paris, la grande manifestation réunissant tous les constructeurs et distributeurs en micro-informatique pour tous les publics : des adolescents aux professionnels libéraux, des étudiants aux artisans et commerçants, des enseignants aux professionnels de la distribution.

Le Salon de la Micro, pendant 3 jours, va regrouper les plus grandes sociétés nationales et internationales dans le domaine du matériel, des logiciels et des périphériques, et les principaux détaillants qui vendront aux meilleurs prix.

'Au cours du Salon, de nombreux débats et animations seront organisés. Plus de détails vous seront donnés dans le prochain numéro de 'Generation 4'.

Le Groupe Montbuid est l'organisateur du prestigieux PC Show à Londres — avec plus de 100 000 visiteurs — et d'une centaine de salons professionnels et grand public dans le reste du monde.

Le Salon de la Micro est le premier salon, en synergie avec le PC Show, conçu dans une dimension européenne pour les exposants qui considèrent 1992 comme une réalité.

Pour en savoir plus et exposer au Salon de la Micro, contactez Melanie Parker ou Cécile Borel au 42.41.45.52 ou écrivez à Montbuid SA, 55 avenue Jean Jaurès, 75019 Paris.

AUCUN SALON INFORMATIQUE NE SE RESSEMBLE !

PREVIEWS SPECIAL MICROPROSE

Après six ans d'existence, Microprose, spécialiste du logiciel de simulation, crée ce qui sera peut-être le plus important événement de l'année en rachetant Telecomsoft et en créant deux nouveaux labels. Ainsi, cette compagnie vient de prendre une importance énorme et une grosse part du marché, bouleversant certainement les plans des mammoth de la micro comme Ocean, US Gold ou Mirrosoft, qui devaient certainement s'attendre à tout sauf à cela. Il sera d'ailleurs certainement passionnant d'observer les positions respectives de ces compagnies à la fin de l'année. Après une rubrique previews spécial Mirrosoft, voici donc le spécial Microprose. Vous trouverez également, après ce dossier, un spécial Ocean. 89 sera décidément une grande année pour le soft ou pour les 16-bits!

MICROSTATUS

Le second nouveau label de Microprose sera spécialisé dans les jeux d'arcade/aventure en 3D, et ne concernera que des micro 16-bits! Le premier jeu de la gamme est *Dark Side*, testé dans ce numéro sur Amiga et ST, et le second *Total Eclipse*, testé également mais sur Amiga, PC et ST.

TOWER OF BABEL

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet / août

Ce jeu se déroule sur un réseau très important de plate-formes et d'ascenseurs, le tout bien sûr représenté par le 3D forme pleine de ces effets de lumière sont particulièrement réussis, et du fon voit même les ombres et des effets de transparence. Dans ce jeu, le joueur prend les commandes de trois robots Spiders, en temps réel, mais il peut aussi les programmer à l'avance à l'aide de quelques instructions. Pour avancer, il faudra réfléchir car les ennemis sont nombreuses et parfois compliquées, demandant même souvent la coordination entre plus d'un Spider. De plus, un éditeur permettra de faire ses propres maps, pour que le jeu ait une durée de vie encore plus grande.

MIDWINTER

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: septembre

Premier produit réalisé par le groupe 3rd Millennium, *Midwinter* est un soft qui se déroule au début du 21ème siècle. Une crise climatique mondiale a fait que le climat polaire ait desormais celui de toute la planète, et qu'un hiver sans fin dure depuis des années. Cette catastrophe climatique a mis fin aux structures politiques, et c'est désormais la Chasse qui règne sur terre, où des communautés survivent. Vous jouez le rôle du commandant des Forces de police des villages libres, et vous allez devoir vous occuper de la défense des villages locaux contre un ennemi qui vient du nord. Ce la stratégie donc, mais aussi de l'arcade avec du 3D, du délire-père, du happy day naiges, et surtout, de la 3D pleine avec des effets fabuleux de lumière et des paysages superbes.

SURVIVOR

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: novembre

Ce second produit réalisé par 3rd Millennium ressemble beaucoup au premier, puisque la terre est cette fois-ci devenue un vaste désert suite à un holocauste. Une nouvelle fois, votre but est de survivre, mais aussi de régénérer la terre, de faire redémarrer l'agriculture et enfin de fonder une communauté. Développement, combat entre groupes, commerce, exploration, politique et 3D seront au rendez-vous dans un jeu où stratégie et action se mêlent parfaitement.

MICROSTYLE

Ce nouveau label sera la marque des jeux d'arcade, ce qui change des habituels jeux Microprose. Le premier jeu de la gamme est *RVF Honda*, testé dans ce numéro sur ST, et qui sera disponible sur Amiga d'ici la sortie de ce magazine, puis sur PC en juillet.

XENOPHOB

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juin 89

Il s'agit de l'adaptation du jeu d'arcade du même nom de Bally Midway. Dans ce jeu, votre planète est envahie par



XENOPHOB



des aliens, et vous allez devoir les détruire à travers un horizon très étendu de nouveau. Bref, il s'agit d'un jeu d'arcade pur et dur, et il est étonnant de voir d'y jouer à trois à la fois dans les salles d'arcade, les conversations au micro prennent tout de même à deux joueurs de participer en même temps, l'action étant alors répartie en deux.

RAINBOW WARRIOR

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

En voilà un jeu qui risque de faire un carton en France, avec un nom pareil. Pour un coup le soft serait presque sponsorisé par les ludo-époux Turenge. Bref, réalisé en Angleterre en collaboration avec Greenpeace, *Rainbow Warrior* est un jeu entièrement consacré à cette association. Vous allez donc devoir vous opposer à l'intervention de Greenpeace est nécessaire, que ce soit en raison de pluies d'acide, de la destruction de la couche d'ozone, de problèmes nucléaires, de menaces nées et autres catastrophes du genre. Le jeu

sera disponible en juillet, le jour même de la sortie en Europe du nouvel album Greenpeace, et sera accompagné d'un manuel détaillé sur l'environnement et sur Greenpeace. Nous n'avons pas encore pu voir ce jeu, mais on nous assure qu'il s'agit d'un jeu vraiment original, sérieux, violent, marrant, mais juste fait de passion, avec des graphismes superbes, des sprites impressionnants et une animation de qualité. Test complet dans notre prochain numéro.

FIREBIRD

Microprose ayant racheté Telecomsoft, c'est désormais cette compagnie qui édite les produits Firebird. Nombreux sont ceux déjà sortis et testés dans ce numéro, comme *Savage* ou *3D Pool*, mais ils sont également nombreux à devoir sortir dans les mois à venir...

RICK DANGEROUS

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Et voici le tout prochain jeu de chez Firebird. Ce jeu d'arcade est un grand classique d'arcade. C'est particulièrement sympa, et on avait tendance à manquer de jeux de ce genre sur PC. En effet, les jeux de "grimpette" se



SAUVONS LA PLANETE!

"NOTRE PLANETE EST EN DANGER... CE N'EST PLUS UN SECRET POUR PERSONNE. IL EXISTE UN ORGANISME BRITANNIQUE DONT LA SEULE REQUETE EST VOTRE SIGNATURE, AFIN D'ESSAYER DE FAIRE PRESSION SUR LES NATIONS-UNIES ET PROVOQUER UNE ASSEMBLEE EXTRAORDINAIRE. ECRIVEZ-NOUS POUR DEMANDER UN FORMULAIRE DE PETITION QUE VOUS FEREZ CIRCULER AUTOUR DE VOUS."

ADRESSE:
ECOLOGICA EUROPA, 42 RUE BORMIER, 75020 PARIS
OU
ECOLOGIST, WORTHVALE MANOR, CAMELFORD,
CORNWALL, ANGLETERRE

SENTINEL

Système: PC
Sortie prévue: juillet

Sentinel arrive sur PC. Voilà une nouvelle qui va réjouir les amateurs de jeu de stratégie informatique, car dans le genre, Sentinel fait partie des meilleurs avec Populous et Antipopeles. C'est tellement simple que d'un est compliqué de faire comprendre l'intérêt du jeu. Vous devez explorer 10000 tableaux 3D envahis par une sentinelle et ses écolytes. Pour vous déplacer, vous devez pomper de l'énergie en absorbant celle des arbres, ce qui vous permettra de vous élever. Si jamais vous êtes plus haut que la sentinelle, vous pouvez la détruire et passer au tableau suivant... seulement la sentinelle guette! Absolu mais génial!



3615 GEN4
LE SERVEUR LE PLUS RAPIDE DE L'OUEST

VIRUS

Système: PC
Sortie prévue: juillet

L'un des meilleurs softs de l'année dernière arrive sur PC. Virus, l'adaptation du fameux jeu Zarch de l'Archimède sera bientôt sur PC, et devrait, selon les dires de Microprose, être aussi beau et aussi jouable que les superbes versions Anags et ST. Dans ce jeu, vous survolez une planète selon une magnifique vue en 3D. Défendre à la saute 1600! Tout simplement superbe!

ORIENTAL GAMES

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: août

Encore un jeu d'arts martiaux, mais cette fois-ci, Oriental Games propose quatre épreuves. Le King fu, Hollywood Rules, Sumo Wrestling et Kendo. Avec la possibilité de jouer seul ou à deux, d'organiser de véritables compétitions, toutes les options que l'on est en droit d'attendre d'un soft.



de ce genre sont présentes là. Côté graphique, c'est assez chouette, avec un vrai tas d'infos. Le titre des participants en haut de l'écran, que l'on voit hurler à chaque fois qu'ils prennent un coup. Bien fait, seul le jeu reste à voir... Test complet dans notre prochain numéro.

RAINBOW ISLAND

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre



Ce soft n'est autre que la suite de Bubble Bobble. Nous vous l'avons déjà présenté en préviews et plus récemment dans notre dossier sur les adaptations de jeux d'arcade. Dans Rainbow Island, le ou les joueurs dirigent un personnage qui peut/peuvent lancer des an-cas, soit pour tuer les monstres qui vous assaillent à l'écran, soit pour grimper



dessus. En effet, à chaque niveau (représentant un groupe d'île), vous devez exterminer tous les ennemis pour passer au niveau suivant, et ici, contrairement à Bubble Bobble, un beau jeu, très largement plus d'un écran! En plus, le temps est limité car au fur et à mesure du jeu, le niveau de l'eau monte... Graphiquement magnifique, les aspects d'un dessin animé, Rainbow Island est une véritable réussite. Donnage qu'il faille attendre septembre pour pouvoir y jouer!

STUNT CAR

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: septembre

Stunt Car, moi, je vous le dis, ça se fait beaucoup de bruit. Tout d'abord, cela ressemble à Hard Drive, et Hard Drive, c'est génial. Ensuite, cela va sortir chez Hard Drive, qui est lui prévu pour Noël, ce qui permettra d'avoir au moins un jeu de ce genre à la rentrée. Enfin, chez Fresh, ils connaissent vraiment bien le 3D, ce qui risque de donner un soft magnifique!

Dans ce jeu, vous dirigez une voiture équipée d'un turbo et vous participez à des courses sur des circuits qui sont montés sur plots, ce qui veut dire qu'une fausse manoeuvre, et c'est la chute! Au début du jeu, une grue vous dépose sur le circuit, plein de bosses, de trous, de virages relevés, de montagnes russes et de looping. Ensuite, vous forcez, et là, ça devient vraiment impressionnant, surtout qu'il est possible d'obtenir une vue arrière très bien faite (vivement septembre!)



QUARTZ

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: dernier trimestre 82

Quartz est un shoot'em'up avec un scrolling multi-directionnel différent! Vous devez bien sûr détruire tous les venimeux ennemis qui passent à l'écran, et pour cela essayer de récupérer le maximum d'armes supplémentaires. Le difficile du jeu est progressif sur sept niveaux, alors que vous devrez affronter des monstres de plus en plus gros et de plus en plus effrayants, mais aussi des serpents, des éléphants, des lampes de mineurs et ça en cabale. Plein de couleur et d'animation, Quartz est un jeu pas vraiment original mais particulièrement bien réalisé.



P-47

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: dernier trimestre 88

Voilà l'adaptation du jeu d'arcade du même nom fait par Jaleco. Dans ce jeu, vous dirigez l'avion P-47 au-dessus des nuages ou au-dessus des territoires ennemis, et vous devez affronter bon nombre d'ennemis de toutes sortes. Bref, ce jeu est un shoot'em'up, avec tout ce qu'il y a de plus classique dans le genre (armes supérieures, gros engins en fin de niveau, etc.), qui s'apparente beaucoup à *Sekowin*, si ce n'est qu'il on y joue seul. Cependant, certains écrans sont assez beaux en arcade et la conversion peut être de bonne qualité.



D'autres anciens projets de Firebird ne sont pas encore réapparus sur les planches de parution de Micropross, comme *Mr. Hell*, un clone de *R-Type* mais avec un hélicoptère ou *Elite 2*, le suite fait attendre d'Elite! Plus de détails dans les mois à venir.

RAINBIRD

C'est maintenant Micropross qui s'occupe des produits Rainbird. Les prochains arrivent bientôt, et ils s'annoncent superbes!

STARGLIDER 2

Système: PC
Sortie prévue: juillet

Décidément, en juillet, les possesseurs de PC seront gâtés. *StarGLider 2* fait quand même l'un des meilleurs jeux de 1988, et si la version PC est mauvaise, il devrait être très impressionnant. Entièrement en 3D, avec un scénario très chouette, *StarGLider 2* est le meilleur jeu en 3D fait à ce jour! Un must!

WEIRD DREAMS

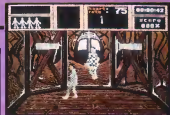
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet/août

Le plus fou des sorts de ces dernières années arrive enfin. On doit bien vous en parler depuis un an, et chaque mois on espère en obtenir une version finale. Cette fois-ci c'est sûr, il va bientôt être chez votre revendeur. A moins que... Den *Weird Dreams*, vous êtes victime d'un très grave accident et vous devez subir une opération d'urgence. Alors que vous êtes sur le table d'opération, vous découvrez dans le monde des cauchemars, et si vous voulez sortir vivant de cette opération, vous allez devoir finir votre cauchemar! Même pour vous, il faudra traverser cinq mondes peu agréables.

Dans le premier, vous commencez à l'intérieur d'un appareil à barbe à papa. Vous pouvez vous arrêter de sucer, mais attention à bien éviter le ballon qui passe régulièrement. Vous pouvez cependant sauter sur ce dernier pour sortir de l'appareil et apparaître ainsi au milieu d'une fête foraine. Une guilde pleine arrive alors vers vous, et il vous faut agir vite. Vous foncez dans la direction opposée, et attendez dans la salle des miroirs déformants. Chaque miroir



donne accès à un monde, le seul caractère commun de chaque d'entre eux étant d'être boulogne. Ainsi, en quelques tableaux vous serez attaqué par des tulipes, dévoré par un ballon, poignardé par une petite fille, happé par une tondeuse à gazon, coupé en deux par une porte, et vous combattrez des monstres de pierre à coup de poisson, après en avoir capturé un dans la ciel. Bref, *Weird Dreams*, c'est le délice total, et si le jeu n'est pas très complexe, le tout est de comprendre ce qu'il faut faire. C'est pourquoi je m'arrête là, de manière à ne rien vous dévoiler des nombreuses surprises du jeu. Mignifiquel Superbel! Cédric Ward Dreams est perfid et les originaux



WEIRD DREAMS (suite)



VERMINATOR

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet 1991

Verminator est un soft très original, et surtout très coloré. Vous l'aurez remarqué en regardant de près les photos accompagnant cet article. Verminator regorge de détails et de couleurs. Dans ce soft, vous jouez le rôle d'un habitant d'un grand arbre. Vous vivrez parmi une petite communauté à l'intérieur d'un arbre peuplé. Vous vous déplacerez sur vos trois pieds, à la recherche de la vermine qui ronge l'arbre. Votre métier vous oblige en effet à éliminer tous les insectes et autres monstres qui mette en péril la survie de votre



Pénétrez le monde éprouvant de Balix



Menace

Disponibles pour ST et Amiga

Vous n'en sortirez pas indemne!

Les 3 SOFTS réunis
par 16/32 DIFFUSION
pour 290 FF

Ne laissez plus de répit
à votre revendeur!



arbre. Seulement voilà, il y a près de 256 tableaux, et les insectes sont de plus en plus forts. Heureusement, en empruntant de l'argent, on achète du matériel plus puissant, vous arriverez peut-être à terminer le jeu. Un grand jeu d'arcade-aventure ou il est heureusement possible de sauvegarder!

D'autres sorts anciennement prévus ne sont pas encore annoncés par Microprose, mais ils devraient tout de même sortir. Il y a Tank Command, le nouveau jeu des auteurs de Commander, entièrement en 3D mais avec deux jeux de stratégie, ou encore UMS 2, la suite d'UMS. Deux programmes à suivre...

MICROPROSE

Nous terminons finalement sur le label Microprose qui reste le symbole de la simulation, avec les prochains sorts à venir...

ULTIMA V

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Déjà disponible sur PC, Ultima V arrive sur ST durant l'été et sur Amiga à la rentrée. Ce nouvel épisode de la meilleure saga d'aventure sur micro se déroule sur le même territoire qu'Ultima IV. Enfin, presque... En effet, on vient de découvrir tout un complexe sous-terrain qui s'étend sous le pays, et Lord Britain, le roi du pays, monte une expédition pour l'explorer. Il n'en revient, hélas! pas, et un docteur, Blackthorn, s'installe sur le trône. Au début du jeu, vous êtes votre personnage et vous vous retrouvez en compagnie de Iolo et Sharnia, déjà présents dans la quatrième épisode. Il s'agit alors pour une quête encore plus longue

et plus complexe. Les choses vont commencer à se compliquer, et il y aura beaucoup de morts. Mais, rassurez-vous, les autres héros du jeu ne sont pas morts. Ils sont juste en fuite. Les choses vont se compliquer, et il y aura beaucoup de morts. Mais, rassurez-vous, les autres héros du jeu ne sont pas morts. Ils sont juste en fuite.



que la dernière fois. Vous allez devoir affronter les 6 Shalodiers qui représentent 6 vices! Le plus drôle, c'est que si l'un d'eux passe dans une ville, il efface tous les habitants du vice en question...

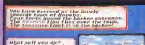
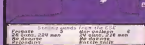
Le pays est deux fois plus grand que la dernière fois, on y recense plus de 220 personnages, et il y a 30 villes dont certaines font parfois 5 niveaux! Graphiquement, c'est toujours pareil et ce n'est qu'il y a un peu plus de couleurs dans ce dernier épisode. Dernier? Non, un sixième et ultime est en préparation.

PIRATES!

Système: PC / ST
Sortie prévue: juillet

Pirates! est déjà disponible sur PC depuis un bon moment, mais avec ses sorties prochaines sur ST, et peut-être Amiga vers la rentrée, on va en reparler.

Dans Pirates!, vous choisissez tout d'abord le période durant laquelle vous désirez que le jeu se déroule. Selon la période, les événements et autres personnages seront différents. Ensuite, vous devez choisir votre nationalité. Serrez-vous anglaise, française, hollandaise ou espagnole. Ici, en fait, le jeu commence alors que vous quittez le port. Contrairement à d'autres jeux du style, Pirates ne possède pas vraiment un scénario très complexe. Le but est de s'enrichir, et même si quelques éléments d'aventure viennent de temps en temps faire progresser le jeu (découverte d'une île au trésor, etc.), il s'agit plus d'une simulation. Tout y passe, des duels à l'épée aux abordages en passant par le pillage des villes. Il y a aussi une partie politique, puisqu'il est conseillé d'être en bon terme avec les gouvernements des villes dans lesquelles on s'intéresse pour le ravitaillement. À la fin de chaque expédition, on vous demande si vous désirez stopper votre carrière de pirate ici. Si vous acceptez, on vous donne un rang dans la société et un score. A vous de vous amuser à temps!



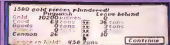
PREVIEWS SPECIAL OCEAN FRANCE

Ocean France, filiale d'Ocean, existe maintenant depuis près d'un an. Les nombreux programmeurs et graphistes qui travaillent sur de multiples projets. Après des débuts difficiles, surtout en raison de retards, la société est enfin lancée et prépare en ce moment les hits de la rentrée. Il faut dire qu'après Opération Wolf et Dragon Ninja, il devient très intéressant de suivre de près les programmes qu'ils nous concoctent...

CABAL

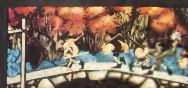
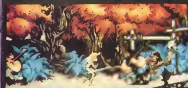
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: novembre

C'est à Ocean France qu'incombe la conversion de ce jeu d'Élémécron. Ce n'est qu'un remake d'Opération Wolf, avec cependant quelques différences. Ici, le décor est flou et ne accroche pas. On voit le ou les personnages (il est possible de jouer à deux) devant l'écrit. Le but est bien sûr de tuer sur tout ce qui bouge, mais aussi sur les obstacles qu'il est possible de détruire: un mur, une maison ou une tour! Bref, c'est assez décevant, mais il y en a toujours et qui cela peut vous donner votre personnage au joystick et vous pouvez faire des roulettes, pour éviter les balles tirées par les ennemis, ou déclencher le curseur qui pointe sur le cible du tir. En outre, des pages de sprites traitent les animations des personnages et les gros sprites qui composent les ennemis de fin de niveau.



À la rentrée, nous devrions avoir Rat Pack, un jeu dans le style d'Arbore Ranger mais pour PC. PS 2, une suite du fameux simulateur, et Mt Tank, la simulation de tank de Microprose, réalisée par l'auteur de PS Stealth Fighter.





IVANHOE

Système: Amiga / ST
Scénario: première partie

UN INTENSE
SCÈNE

Après l'attaque, Ivanhoe sera la dernière maison militaire du châtillon dans la forêt qui se fera sur les murs d'Albion.

Ivanhoe est un jeu d'arcade qui pourrait bien être le premier jeu de rôle sur Amiga. Il est basé sur le système de jeu d'arcade à deux axes comme Dragon Ninja ou encore le jeu de rôle d'Arcade en Amiga. Sous les deux axes.

Donc, dans Ivanhoe, vous jouez le rôle d'Ivanhoe, un héros qui est maître d'armes et est le plus fort. Il est le plus fort, vous allez devoir beaucoup voyager parce que vous devez aller d'Arcade en Amiga.

Le premier niveau du jeu se déroule dans la forêt. Vous devez traverser cette forêt pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.



Le système niveau se déroule dans un labyrinthe. Vous devez traverser Ivanhoe jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

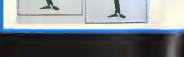
Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.

Le jeu est très simple, il est très facile à jouer. Vous devez tout faire pour arriver jusqu'à la mer. Mais en combattant les différents ennemis, ainsi que les archers qui vont tenter de vous tuer.





ADIDAS BEACH VOLLEY

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre

Et voilà le premier jeu de la gamme Adidas, une gamme qui comprendra bien évidemment des jeux de sport. Le Beach Volley est un sport très côté aux États-Unis. C'est exactement comme le volleyball, si ce n'est qu'il n'y a que deux joueurs dans chaque équipe et que cela se joue en plein air!

Au début du jeu, le logo Ocean apparaît, puis, il arrive pas-dessous une statue en or de deux joueurs de volleyball. Une fabuleuse musique retentit et on découvre la haute statue qui s'écroule verticalement à l'écran. Alors que l'image s'effondre sur ce haut de statue, l'image se transforme en une case de bande dessinée, représentant deux joueurs dans la même position que celle de la statue. On assiste alors à une petite bande dessinée qui explique le scénario. Vous vous entraînez au Beach Volley quand arrive un des managers d'Adidas qui vous propose un contrat pour un tournoi autour du monde de Beach Volley, contrat qui vous propose beaucoup d'argent, si vous gagnez tous vos matchs bien sûr!

Le jeu commence alors. Avant chaque pays, on assiste à une petite scène où l'on voit soit une grande mort de l'écran une carte du monde avec le trajet des joueurs d'un pays à l'autre, alors qu'en bas de l'écran, une petite scène représente les joueurs en train de se déplacer selon des moyens de locomotion en rapport avec le pays. C'est très sympa, et source d'humour. En effet, si le premier personnage traverse toujours l'écran sans problème, il arrive au second quelque chose de différent à chaque fois. Ainsi, à un



moment, alors qu'on peut penser qu'il va réussir à traverser l'écran en planche à voile, il se passe le bord de l'écran et tombe à l'eau! Après cela, une image de présentation du pays apparaît. Le match va bientôt pouvoir commencer. Le système de jeu est simple, puisqu'il faut arriver le premier à sept points pour passer au pays suivant. Seulement, de pays en pays, les joueurs adverses jouent de mieux en mieux.

Au service, il est possible de lancer la balle selon plusieurs coups, tout comme à chaque action où vous choisissez, de manière simple, ce que vous désirez faire avec le joystick. Pour récupérer une balle, il suffit de diriger votre joueur sur une croix qui apparaît sur le terrain et qui représente la balle d'arrivée de la balle. Si vous n'avez pas le temps d'y arriver, vous pouvez toujours tenter de plonger pour la récupérer. Tous les coups sont possibles, avec smash, passe, manchette, ordie, coupe de défense, etc.

Côté réalisation, Beach Volley est le plus beau jeu de sport que j'ai vu sur Amiga ou ST. Ce sont surtout les graphismes de ce jeu qui sont fabuleux. Il faut dire que le graphisme qui a été conçu travaillait avant dans le dessin animé, et qui, s'il lui a fallu quelque mois pour s'habituer à l'infographie, semble totalement maîtriser son sujet, comme on peut le voir dans ce jeu où dans l'histoire, dont elle est aussi le créateur des personnages! Le look général est donc fantastique! Les personnages semblent tout droit sortis d'un dessin animé (japonais), ce qui leur donne en plus une personnalité assez forte! Magnifique graphiquement et dans les couleurs (surtout les fonds qui sont de toute beauté). Beach Volley est également très bien animé, et possède un scrolling multi-directionnel (on ne voit jamais le terrain en entier!) époustouflant! Bref, Adidas Beach Volley est l'un des meilleurs les plus rapides sur Amiga, et qui l'on voit l'en du pas de Volley, on prendra certainement beaucoup de plaisir à jouer à ce qui sera certainement l'un des meilleurs jeux de sport de l'année.



JAPON

AUSTRALIE

HAWAII

EGYPTE

URSS



ADIDAS GOLDEN SHOE

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre

C'est vraiment le mode du football. Après Kick Off et Micro-prose Soccer, voici venir la version de chez Ocean, qui est beaucoup plus belle que les deux premiers, mais dont nous n'avons pas encore pu tester la jouabilité, la programmation n'étant pas vraiment terminée. Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il y a un scrolling multi-directionnel très chouette, que le jeu du terrain se fait du dessus, c'est classique, et que lorsque le ballon monte ou que les joueurs sautent, le gros effet à l'écran ce qui rend perturbantement bien, surtout que le ballon même est invisible. Par exemple, lorsqu'un joueur fait une tête en sautant, sa tête traîne par derrière une sorte énorme de tête.

Le jeu en lui-même est simple. Vous rencontrez des équipes de plus en plus fortes et devez gagner à chaque fois pour passer au niveau suivant. Côté animation, c'est aussi rapide que Kick Off, et si la jouabilité est présente, Adidas Golden Shoe pourrait bien être le meilleur football sur Amiga et ST. Mais attention, la jouabilité est peut-être ce qu'il y a de plus dur à programmer. Cependant, les idées dont m'ont parlé les programmeurs semblent excellentes, alors, attendez septembre pour voir si la réalisation suit. Pour le moment, regardez bien les pages de presse qui vous donnent une idée de la manière dont est fait un jeu de ce type, et surtout, du nombre de prises pour chaque position du joueur. C'est assez impressionnant tout de même.

NEW ZEALAND STORY

Ocean
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

Et voilà la toute prochaine adaptation de chez Ocean. Basé sur le jeu d'arcade de chez Taito, New Zealand Story est le type même de jeu que l'on aime, un jeu dans le style de Bubble Bobble ou Rainbow Island. Wally Weiruz a capturé les 20 petits Kiwi de Joey le Kiwi (pas le but, l'animal), et si vous ne les sauvez pas avant l'heure du feu, ils seront tous dévorés par l'énorme et énorme Wally.

Dans ce jeu, vous allez devoir traverser des niveaux qui sont énormes et que vous découvrirez grâce à un scrolling multi-directionnel. Vous disposez d'un arc et de flèches pour vous défendre, mais vous trouverez d'autres armes en chemin. Hélas, tous les ennemis vont tenter de vous empêcher d'entrer à temps chez Wally, qui se sont les derniers lancers de boomarang, les grenouilles, les chevreuils, les fourmis et l'en oiseau. Ce qui y a d'excitant dans ce jeu, c'est tout d'abord le graphisme qui fait très dessin animé, ce qui est sympa. D'autre part, le scrolling multi-directionnel est bien fait, et les tableaux sont pleins de surprises. Ahou, vous pouvez parfois plonger sous l'eau, et alors si vous remontez en surface, vous pouvez cracher sur vos adversaires pour les faire tomber. Les fourmis utilisent des ballons que vous pouvez prendre pour voler, mais il y a aussi des dingues et encore plein d'autres petites choses de ce genre qui font que l'action ne manque pas dans New Zealand Story. Un excellent jeu qui nous permet de défendre Rainbow Island pendant l'été!



FIRE!

NEW-DEAL PRODUCTIONS
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Et voilà le premier jeu de cette nouvelle compagnie française. Il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un hélicoptère. Cela rappellera Chopper aux habitués du genre, mais ici les graphismes sont plus beaux et les missions sont différentes. Le but du jeu est de réussir les 5 missions proposées, chaque mission étant composée de deux objectifs.

La première se passe à American Canale, sur fond de champs et de collines. Il faut détruire tous les champs de pétrole et de coca tout en faisant attention aux troupes, car détruire le train blindé de coca dérange. La seconde mission vous amène à Belyouth, en mer, sur fond de ville en ruine. Il faut détruire la flotte aérienne tout en combattant les Migs qui le protègent, puis sauver des blessés en descendant à leur niveau, tout en évitant les les.

C'est en Amérique que se passe la troisième mission, sur fond de banquise. Il faut d'abord détruire les sous-marins nucléaires d'un savant fou, en faisant attention aux baleries, puis détruire les postes de défense de la base secrète du savant.

Le Cambodge, ça vous dit? C'est le lieu de votre quatrième mission, sur fond de mer puis de jungle. Il faut tout d'abord récupérer des bombes cachées en évitant les ennemis puis détruire les remparts de missiles des Khmers-rouges.

Enfin, la dernière mission se déroule en Lybie où il faut dans un premier temps survoler un aéroport et détruire les jets au sol, puis détruire les postes de défense d'une unité chimique.

Comme vous l'aurez remarqué, toute ressemblance avec des faits existants ou ayant existé n'est que pure coïncidence. Le jeu en lui-même comporte un scrolling multi-directionnel, des plans, avec des bandes très larges, ainsi que des prises nombreuses et belles. Un jeu qui annonce très bien fait.



SAFARI GUNS

NEW-DEAL PRODUCTIONS

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Le second jeu de New-Deal Productions rappelle certainement Operation Wolf au niveau du maniement, mais, au contraire de ce dernier, on donne cette fois-ci dans l'ambivalence.

Le but du jeu est en effet de faire un reportage-photo pour accompagner un article visant à alerter l'opinion publique sur le massacre des derniers animaux d'Afrique par les hommes.

Le but est d'entrer jusqu'au lac Victoria, après avoir traversé différentes zones comme la savane aride, les marécages, les hauts-plateaux, les forêts vierges, les fleuves, etc.

A chaque niveau, vous avez une pellicule de 24 poses, et vous devez prendre des animaux en exclusivité. Le but est de prendre le plus possible d'animaux, pour que votre reportage soit excellent.

Chaque niveau se compose d'une carte Operation Wolf, et les animaux apparaissent à l'écran. Il suffit de prendre votre appareil, de viser l'animal à l'aide de la souris et de cliquer pour prendre la photo. Mais attention, de nombreux braconniers sont dans les régions que vous allez traverser, et il faudra souvent échanger votre appareil-photo contre votre fusil pour vous défendre, sans quoi vous risquez de perdre l'une de vos vies. Attention également à ne pas tuer sur les gardes, les touristes ou les indigènes!

Si vous arrivez à prendre un minimum de photo chaque animal, peut-être alors arriverez-vous sans chutes Victoria et pourrez alors inscrire votre nom dans les high-scores, ce qui signifie que votre reportage est excellent. Un jeu merveilleux, original et sans trop de violence, voilà une bonne idée. La réalisation suit, avec un scrolling différentiel sur trois plans et un très bon graphisme.

BLACK TIGER

CARPCOM
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: septembre

Après l'excellent Forgotten Worlds, on pouvait se demander si les prochains jeux Capcom ne seraient pas un peu ternes. Black Tiger arrive à point pour nous prouver qu'au contraire, les réalisations Capcom sont de mieux en mieux. Black Tiger est un jeu qui n'est pas fondamentalement original, mais lorsque la réalisation est aussi bonne, on est prêt à tout pardonner. Dans ce jeu, vous êtes un quartier assez baroque et surtout particulièrement bien armé. Votre masse d'arme à la main, vous vous apprêtez à explorer divers endroits à la recherche de trésors. Surtout, vous, les trésors sont tous protégés par des monstres aussi nombreux que l'infinité. Scrolling multidirectionnel, graphismes presque aussi beaux que le jeu d'échecs et en tout cas magnifiques pour des monstres, animation excellente, malgré un nombre parfois très élevé de sprites, vous de quoi avoir même ceux que les jeux d'arcade n'impressionnent pas. Côté jeu, c'est assez classique, avec des monstres qui laissent un meilleur équipement et des gardes dans les quelques boutiques de chaque niveau (comme pour Forgotten Worlds). Au final, le plus impressionnant dans Black Tiger reste l'immanité des niveaux (tel fait que l'on ne sait pas par où passer tellement il y a de possibilités, ce qui est rare mais appréciable) et le cadre de la réalisation. Black Tiger est encore mieux fait que Forgotten Worlds!

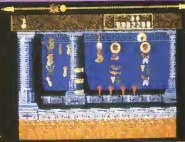
EYE OF HORUS

LOGOTRON
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Après l'incroyable Archipelagos, Logotron résume vers le jeu d'arcade plus simple, en ayant toujours cette touche d'originalité qui leur est propre. Eye Of Horus est effectivement particulièrement original, puisqu'il se situe dans l'égypte ancienne, et que la lecture de la documentation s'avère obligatoire si vous voulez y comprendre quelque chose. Dans ce jeu, vous dirigez le dieu Horus (homme avec une tête d'aigle), dont le pouvoir est de se transformer à volonté en aigle. Vous êtes à l'intérieur d'une pyramide depuis longtemps oubliée de tous, et votre but, en tant que dieu du Bien, est de combattre le mal, personnifié par le dieu Set.



Vous serez aidé dans cette dure tâche par fait et Amibit. Pour pouvoir battre Set, il vous faut d'abord acquiescer plus de puissance, et pour cela, vous allez devoir explorer la pyramide pour ramener les différentes parties du corps d'Osiris (voilà par là les nanas et le chantage bretonne. Ensuite, vous serez assez de puissance pour affronter Set. Le problème durant tout le jeu est de découvrir certaines armes et de comprendre leur fonctionnement, mais aussi de retrouver dans cette gigantesque pyramide. De plus, de nombreux sauvegardes permettant l'accès à des salles sont bloqués, et il faut trouver des clés pour les ouvrir. L'originalité vient des ennemis, qui sont en fait les hiéroglyphes, certains des murs pour vous attaquer! L'avis est excellent, et côté réalisation, c'est absolument fait! Avec un scrolling très propre, des multitudes de sprites et des effets en 3D géniaux, Eye Of Horus est l'un des meilleurs jeux d'arcade-aventure que j'ai vus, et surtout l'un des plus originaux!



ROCKSTAR

INFOMEDIA
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: septembre



Marc Fayal et Michel Cornelles, les deux responsables d'Infomedia, avaient toujours rêvé de devenir des stars du rock. Seulement, voilà, le problème était qu'ils ne savaient pas du tout chanter, et qu'en plus, leur accent de Perpignan faisait que le public les confondait avec Gold, ce qui, vous l'aurez deviné, ne jouait pas vraiment pour eux! C'est pourquoi, après avoir tenté d'exploiter 2, ils se sont lancés à fond sur un programme qui leur permettrait d'être enfin des grandes stars du rock, Rockstar.

Comme vous l'aurez compris, Rockstar est une simulation de carrière artistique. Le jeu commence alors que vous êtes à votre bureau. En cliquant sur les divers objets se trouvant à votre bureau (télévision, téléphone, bloc-notes, trou, etc.), vous déclenchez des événements possibles de jeu. Vous pouvez faire des auditions et ainsi tenter de trouver un artiste valable. Une fois que vous avez trouvé un artiste et une musique, vous devez lui envoyer son cachet, après avoir déterminé le pourcentage que vous préférez toucher sur les ventes.

C'est le moment de faire un disque, et pour cela, il convient d'aller au studio d'enregistrement. Selon vos moyens, vous irez dans des studios les plus prestigieux ou les plus modestes, en passant par celui pour lequel du disque vous pouvez acheter tout des musiciens, que vous convaincrez par dialogue au téléphone, à condition de bien savoir leur parler. Un affût, de nombreuses scènes de dialogues interviennent durant le jeu et comme dans d'autres 2, il vous faut choisir parmi plusieurs phrases possibles. Selon ce que vous dites, vous apprendrez peut-être quelques trucs pour mieux réussir dans le show-biz.

Une fois le disque gravé, c'est de vous de le distribuer sur la France, l'Europe, voire le monde entier. Vous pouvez également consacrer une partie de votre budget à la publicité. Finalement, pourquoi ne pas faire des concerts, histoire de se faire connaître.

Heure Rockstar! tout s'achète et tout se vend, et le grand nombre d'éléments à gérer fait qu'une partie ne ressemble jamais à une autre. En plus, les auteurs ont eu l'intelligence de changer un peu le jeu de temps en temps en y incluant des parties d'endossement. Ainsi, l'embarquement d'un disque se fait en marchant dans des maisons sur une table de mixage pour éviter toute saturation. Il en est de même durant un concert, et ce n'est qu'il faut en plus créer l'image pendant que le chanteur évolue sur scène, à occuper des éclairages (les réglages comme il faut, et finalement appeler le scénariste lorsqu'il y a de l'agitation dans le public).

Possédant des graphismes magnifiques et dignes de ceux d'Exploite 2, Rockstar est une réussite car c'est le jeu le plus original et très captivant. Les musiques sur Amiga sont d'excellente qualité, et même MIDI sur ST, ce qui n'est encore mieux pour ceux qui disposent d'un synthétiseur. Pour les autres, il faudra se contenter de musiques simples, mais déjà largement suffisantes pour se prendre pour une Rockstar.

Nous avons demandé l'avis d'un spécialiste américain des carrières Rock'n Roll, Monsieur X, voici son appréciation: "Yeah I love this soft cause it's marvelous!". C'est bien ce que nous vous devons.

GAMES

LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

VELEZY 2, tel e l'ennemi 31 Mars 87
St Quentin Yvelines 30 Mars 87 11:41
GAGNES/MER, 17 Mars 87 11:41
12 Mars 87

DRAKKHEN

INFOGRAMES

Système Amiga / PC / ST

Sortie prévue: septembre

On vous l'avait annoncé le mois dernier, Infogrames vient de réaliser un gros coup en signant des accords avec Gary Giga, le personnage le plus connu du monde des jeux de rôle (créateur de Dungeons & Dragons, et donc créateur du genre, quelque part...). La gemme de produits se nommera "Gary Giga's presents" - et sera composée de produits ayant un rapport avec les JDR, ce qui ne veut pas du tout dire qu'ils seront tous dans un monde médiéval-fantastique! Le contrat prévoit cette collaboration pour six jeux minimum, mais après avoir joué à Drakken, on ne peut qu'espérer qu'il y en aura plus!

Mais avant de parler de Drakken, parlons un peu de Gary Giga. Fou de jeux depuis son enfance, il édite en 1973 un jeu nommé "Dungeons & Dragons", le premier jeu de rôle, et qui se vendit plus de mille à plus de 10 millions d'exemplaires. Bien sûr, ensuite, il créera d'autres jeux de rôle, d'avis souvent, écrit même des romans de SF, et participera à de nombreux débats sur le SF, les JDR, etc. - à quelques temps, il a même TSR, la compagnie éditrice de "Dungeons & Dragons", dont il était le président! Avant de rencontrer Gary Giga lors de la conférence de presse Infogrames, nous n'avons pas pu nous empêcher de lui poser rapidement quelques questions.

G4: Gary, travailler pour Infogrames et apporter votre nom et votre savoir à la réalisation de leur produit, c'est un peu une manière de se venger du duo TSR-SGI? Est-ce que vous avez dit que vous ne trouviez pas ces derniers produits de bonne qualité?

G5: Non. Je pense que les produits AD&D sont de bons produits pour des SGI. Il me semble que ce sera aux joueurs de juger.

G4: Qu'est-ce qui vous a attiré vers l'informatique? Généralement, comme ce fut le cas pour Sandy Perrenet, qui travaille maintenant pour Microprose, une question d'argent?

G5: Non, de ce côté-là, je n'ai pas à me plaindre. Mais vous savez, le monde des jeux de rôle n'est pas quelque chose d'énorme aux Etats-Unis. Si on vendait beaucoup, comme je l'ai fait avec AD&D, non vous ne vendriez quasiment rien.

G4: D'accord. Comment avez-vous trouvé Infogrames, qui est une compagnie française?

G5: C'est simple, tout a commencé en janvier. Il me semblait que les compagnies d'informatique n'avaient rien à faire des JDR, et tous quelques temps après, François (voir plus loin) m'a parlé d'Infogrames, et j'ai trouvé cela intéressant.

G4: Mais travailler avec une compagnie française sur un sujet aussi complexe que les JDR, ça doit poser parfois quelques problèmes de traduction, surtout pour les termes techniques ou liés à l'hero-fantasy?

G5: Non. François traduit tout, il est formidable.

G4: Quel est votre part dans la création des jeux Infogrames?

G5: Côté réalisation, je n'en ai pas à voir dans l'histoire. C'est aux programmeurs de voir ça, d'essayer de faire mieux que les autres jeux du style Bruno (WDS d'Infogrames) et d'ailleurs j'avais eu confiance sur mes idées et concepts nouveaux. Je travaille en ce moment sur un nouveau jeu, qui devrait être du premier vu, du tout dans ce genre. Mais attention, je ne travaille et j'insiste sur la technologie, toujours sur le concept de jeu.

G4: Cela doit tout de même vous prendre pas mal de temps?

G5: Oui, ça est toujours au téléphone, en train d'envoyer des Fax, de venir à Lyon visiter Infogrames, etc. Heureusement, je n'habite pas loin de l'aéroport de Chicago.



G4: Une question que beaucoup de joueurs doivent se poser: Jouez-vous aux jeux de rôle?

G5: Non, pas vraiment, par manque de temps. Je teste les règles, mais je ne joue pas pour le moment. Sinon je joue aux échecs, mais vraiment avec un ordinateur. J'ai trop de mal à manier ce je m'y mets. Par contre je suis bon au flipper, et puis à ce jeu, vous ne perdez pas de temps à discuter.

G4: Le futur?

G5: Je veux faire de plus en plus de choses. Pour le moment, j'ai des board-games en préparation, dont certains sont quasiment finis.

G4: Merci Gary!

L'œuvre personnelle du jeu dont parle Gary se nomme François Marcel-Foudeval. C'est un véritable jeu de jeu, capable de vous créer tout un système de jeu très rapidement, quel que soit le sujet du jeu que vous voulez imaginer. Avant avoir été, à partir de 1979, chez Jeux Descartes, il fut à l'origine de la création de Genus Bati, puis créateur de nombreux articles dans Jeux & Stratégie. À partir de 1982, il part aux Etats-Unis où il devient le bras droit de Gary Giga, à l'époque président de TSR. Avec lui, il écrit de nombreux jeux et romans. En 1985, il est chez Transac et s'occupe de la distribution et de la traduction en France des produits TSR. Enfin, en 1989, il arrive chez Infogrames où il s'occupe de la direction technique de certains produits. C'est bien sûr grâce à lui que Gary Giga découvre Infogrames, et grâce à lui que Drakken sera tel quel qu'il est aujourd'hui, puisque c'est lui qui a écrit le scénario. Il faut tout de même dire que Drakken est un projet qui dure depuis 2 ans!

Le scénario de Drakken est basé sur le fait que dans de nombreuses mythologies, ce sont les dragons qui ont inventé le monde. Dans ce cas, leur mort provoque la disparition du monde en question. C'est juste ce qui arrive dans Drakken. Durant une grande bataille, un guerrier tue le dernier des dragons. Avant de mourir, le dragon s'est écrié: "Antihér Drakkenen Agbaltit Hurdin", rapatriant ainsi les parcelles de la prophétie qui annoncent le fin des dragons et du monde.

Le fait des quatre événements est d'explorer l'histoire volcanique sur laquelle les ont été envoyés, une le compense dans un désert, de glace, de marée et de pluie, et qui ne fait pourtant que s'éloigner sur 8.

Il faut à ces événements beaucoup de courage pour éviter les nombreux monstres qui attendent, cette le, mais aussi beaucoup d'endurance pour découvrir les 8 donjons où se cachent les huit derniers dragons. Certains sont bons, d'autres mauvais, et il faudra donc soit les tuer, soit leur cause, soit les tuer, et ceci pour récupérer les 8 gemmes qui permettront d'arrêter le dragon suprême (celui même qui a été tué) pour lui demander pardon et empêcher la fin du monde.

Il faut bien sûr rassembler la quête avant un certain temps, puisque la fin du monde est proche. Cependant, les joueurs découvriront des parchemins et apprendront des choses qui leur permettront de comprendre certaines choses sur le monde de Drakken. Et puis il y a le megal, qui vient parler le tout, surtout que l'on compte près de 150 sorts différents.

Parlons un peu de la réalisation. Drakken se compose de plusieurs phases. En extérieur, l'équipe se déplace dans un monde en trois dimensions, les couleurs, chaque avancée leur permettront de découvrir un monde. Ils ont tout en temps réel, avec le jour du jeu, etc. Les quatre zones sont totalement différentes au niveau des graphismes, et les huit continents totalisent près de 240 effets! Si l'on rajoute qu'il y a 150 monstres et 100 objets différents, ça prouve que tout le monde aura compris que Drakken s'annonce excellent! Côté musique, il y a des musiques nombreuses dignes, comme dans "Le Guide de l'Occident du Temps" et elles sont d'ailleurs du même compositeur, Charles Ceflet. Comme pour Kilt d'ère informatique, laquette de Drakken est l'œuvre de Ceflet, dont vous voyez quelques "touchés" illustrant cet article.

WICKED

ACTIVISION
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

Il y a eu moins une fois tous les deux mois un programme indéfinissable, étrange, enchanteur et gentil. Après les recents Populous et Archangel, il semble que le prochain soit Wicked. Alors, si vous aimez ce genre de jeu, accrochez-vous à vous l'exécuter.

Vous allez un soldat. Un très brave soldat. Trop brave peut-être parce que vous êtes mort! Maintenant, vous n'êtes plus qu'une âme errante. Tout à coup, le Dieu du ciel, un dieu du bien, vous invoque. Le Cheos est en train de prendre possession du codeciel, et le dieu vous demande de stopper cette invasion. Au moment où le jeu commence, la chose choisit déjà les douze signes du codeciel. Votre but est d'éliminer jusqu'à celui du septième (c'est le signe de Més Dax et de l'Aventou), mais ce ne sera pas facile.

Vous commencez dans le premier signe. Là, vous devez choisir la constellation où vous devrez combattre le mal. Pour soigner un signe, il faudra éliminer le mal dans tous de ses constellations. Et c'est là que tout se complique. Le combat entre le bien et le mal se déroule éternel. Le joueur incarne le bien et l'ordinateur qui incarne le mal apparaissent chacun par le niveau qui est fait de plus d'un écran. Il y a à chaque niveau plusieurs portails. Certains sont dédiés au bien, d'autres au mal. Des spones sortent de chaque portail, orange si elles sont pour vous, bleues si elles sont pour le mal. Les spones se créent du tissu biologique (bon ou mal selon votre côté) que vous devez remonter. Une fois que vous en avez assez, vous devez le lâcher sur une zone où il y en a déjà de manière à ce que le tout s'aggrave. Vous devez aussi tenir sur les zones envahies par le tissu mauvais, de manière à ce que ce soit la zone la plus envahie le plus vite. Si vous un portail du mal est touché par le tissu biologique du bien, il est détruit. Mais que tous les portails d'un des deux camps ont été détruits, la bataille est terminée.

Histoire de compliquer le tout, après un certain temps, un carte de tarot apparaît à l'écran. La carte provoque des changements dans le jeu qui peuvent être favorables à l'un comme à l'autre des deux camps. Enfin, chaque constellation a un gardien que vous devez éliminer à tout prix... Bonne chance.

Voilà. Vous avez tout compris l'espère. Quelqu'un en sait, Wicked est particulièrement original, possède des graphismes superbes et une musique excellente. La jouabilité est aussi de la partie, et ça sera certainement un hit!



THUNDERBIRDS

GRANSLAM
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

Si vous êtes des fans de SF, vous savez tous que Gerry Anderson fut le créateur de la fameuse série télévisée Cosmos 1999. Si vous êtes de vrais fans de SF, vous devez savoir qu'après avoir, il avait réalisé un feuilleton très célèbre, en 70mm, entièrement fait de maquettes. Le fameux feuilleton "Thunderbirds", en français "Les Sentinelles de l'Air" reste un classique du genre, et ce n'est certainement pas un hasard si les épisodes viennent enfin de sortir en France en vidéo. Mais revenons un peu au jeu.

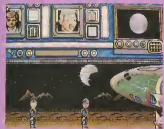
Thunderbirds est un jeu d'heroic/aventure qui reprend le système de Terramex en l'adaptant un peu. Vous devez accomplir quatre missions. Au début de chaque mission, vous choisissez deux objets par personnage que vous dirigez. A chaque niveau, vous disposez de deux personnages qui ne peuvent de toute manière que porter un maximum de deux objets. Pour passer d'un personnage à l'autre, il suffit de presser la barre espace. Le système de jeu est simple, il faut employer les bons objets aux bons endroits,



et ce n'est souvent qu'en essayant que l'on découvre les objets à utiliser.

Une fois que vous avez terminé une mission, l'ordinateur vous donne un mot de passe qui permet d'aller directement à la suivante.

Dans la première mission, vous devez secourir deux mineurs qui sont coincés dans une mine où le niveau de l'eau monte rapidement. C'est l'équipe d'un sous-marin qui lui secourt durant la seconde mission. Il faut repérer le sous-marin ainsi que son secteur nucléaire qui menace



SOFTS ST, PC.

VOUS POUVEZ COMMANDER TOUTES
LES SOFTS (JEUX, UTILITAIRES...),
PAR TEL : 1 16 (1) 45 34 07 22
PAR MAILTEL : (1) 49 95 65 09
OU PAR COURRIER ADRESSÉ À :
REGA BP 7905 75421 PARIS CEDEX 09

ET CE A DES PRIX EXCEPTIONNELS !

Pour vous en convaincre demandez
notre catalogue (gratuit sur simple
demande), ou consultez notre
MAILTEL

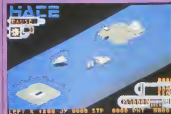
A Bientôt
HELIX

SOFTS ACTIVISION - REGA BP 7905 PARIS CEDEX 09
MAILTEL : (1) 49 95 65 09
PAR TEL : 1 16 (1) 45 34 07 22
PAR COURRIER ADRESSÉ À :
REGA BP 7905 75421 PARIS CEDEX 09

H.A.T.E.

OPREMLIN
Système : Amiga / ST
Sortie prévue : juillet

H.A.T.E. ressemble à s'y méprendre à Zaxxon. Même type de jeu, même type de scrolling et pratiquement même graphisme. Seulement H.A.T.E. est un engin pas comme les autres. C'est une machine capable de se transformer selon le type de terrain qu'elle parcourt. Ainsi, si au premier niveau vous déposez un avion, ce sera un tank au second niveau et un hovercraft au troisième, et ainsi de suite jusqu'au 100ème niveau. Côté réalisation, c'est au-dessus de la moyenne, mais la version que nous avons vue n'était pas du tout finale, et il n'y avait même pas encore les sons. Cependant, l'effet de relief était bien fait, puisque l'on voit l'ombre de l'avion onduler lorsqu'elle passe sur les crêtes des collines. Test complet dans le numéro 341.



FALCON: MISSION DISK 1

SPECTRUM HOLDBYTE/MIRROSOFT
Système : Amiga / ST
Sortie prévue : juillet

Alore que l'on commençait à ne plus trop entendre parler de Falcon, le simulateur de vol le plus réaliste sur Amiga et ST à ce jour, voici qu'une première disquette de complément arrive.

On pourrait croire que les nouvelles missions n'apportent pas grand chose, et ce n'est un renouvellement du jeu, mais ce premier disque apporte en fait bien plus à Falcon. En effet, son seul défaut était de n'avoir aucune stratégie de jeu, puisque les missions se suivaient sans se ressem-



bler. Au contraire, ici, chaque mission fait partie d'un tout, et il est possible de les enchaîner les unes aux autres pour avoir une véritable campagne d'attaque, comme dans F19 Combat Pilot, mais ici en mieux! Avec une telle option, il semble évident que Falcon sera désormais le meilleur simulateur de vol sur tous les points.

La première mission consiste à intercepter trois chars qui avancent rapidement vers votre piste d'atterrissage. Si ça y arrivait, ils vous enlèveraient de decolier! Une fois les tanks éliminés, il faut aller vers la mer intérieure du pays, où se trouve un véhicule amphibie capable de débiter d'autres tanks sur votre territoire. A vous de détruire ce véhicule avant qu'il ne recommence à envoyer ses tanks vers votre base. Après la défense, l'attaque! Vous devez maintenant couper les réseaux de communication de l'ennemi, telles les routes et les chemins de fer, tout en faisant attention aux défenses ennemies et aux nombreux Mig 29 ennemis (le Mig 29 est beaucoup plus puissant que le Mig 21 qui était l'avion dans Falcon). Une fois ceci fait, vous devez vous attaquer aux objectifs principaux: les usines, bases et autres lieux utiles à l'ennemi.

Il est bien sûr possible de faire les missions dans le désordre, mais ce qu'il y a de bien est que le résultat d'une mission influence les missions suivantes. Si vous avez coupé la voie ferrée, il faudra cinq jours pour qu'un train puisse à nouveau l'emprunter, etc.

Ce premier disque d'une longue série (Spectrum Holdbyte pense en sortir tous les trois mois) apporte donc la touche stratégique qui manquait énormément à Falcon, mais propose également de meilleurs graphismes (les montagnes, les ports et les engins sont beaucoup plus jolis), ainsi qu'un nombre important d'éléments armés (chars, tanks, véhicules amphibies, command, etc.). Si vous avez Falcon, il vous faut absolument le Mission Disk 1, et si vous n'avez pas encore Falcon, vous avez maintenant deux fois plus tort qu'avant!

ONSLAUGHT

HEWSON
Système : Amiga / ST
Sortie prévue : octobre / novembre

Voici le prochain gros jeu de chez Hewson, qui s'inspire et excède. La stratégie se rapproche d'un wargame assez simple, et les phases d'assaut sont en fait la bataille, la mise d'un château, la défense du château et le combat par magie! Avec plus de 256 écran en tout, des graphismes des auteurs de Vermintor et Castellan, le jeu est magnifique. Nous n'avons pu voir que la phase où l'on attaque le château, qui est magnifique. Votre guerrier, ultra-armé et protégé, doit affronter un nombre très important d'ennemis, de leurs et n'hésitant pas à utiliser une balle pour vous tuer, de cavaliers qui chargent sur vous lancés à la main et bien d'autres ennemis encore. Côté graphisme et couleurs, c'est comme Vermintor, c'est-à-dire que c'est presque trop beau. Et dire que ça n'est qu'une des phases.



DOSSIER SPECIAL LUCASFILM



Une scène du tournage d'Indiana Jones & la Dernière Croisade. De gauche à droite: Frank Marshall (le producteur de Steven Spielberg), George Lucas, Steven Spielberg et Douglas Slocombe (directeur de la photographie).

Lorsque trop de talents se réunissent sur un même projet, le résultat est souvent en-dessous de ce que l'on pouvait attendre. George Lucas et Steven Spielberg ont pourtant prouvé le contraire en créant tous deux, en 1980, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, puis quatre ans plus tard, Indiana Jones et le Temple Maudit. Cette fois-ci, ils ont encore fait mieux puisqu'ils n'ont pas hésité à prendre Sean "Bond" Connery pour le rôle du père d'Indy dans ce troisième volet nommé Indiana Jones et la Dernière Croisade. C'était pour nous l'occasion rêvée de vous présenter Lucasfilm et sa section informatique: Lucasfilm Games!

LUCASFILM

La compagnie Lucasfilm fut créée par George Lucas en 1971. Pour le réalisateur de Star Wars (la guerre des étoiles, 1977), il forme l'ILM, Industrial Light & Magic, branche spécialisée dans les effets spéciaux visuels, puis Sprocket Systems, à qui il confie la tâche de réaliser des effets sonores inhabituels. Star Wars sera un film dédié aux technologies techniques mais aura aussi un des films les plus vus de ces dernières années. L'ILM révolutionne le monde des effets spéciaux et Sprocket crée de nouveaux sons. Bien le film reçoit son lot d'effets. Le génie de Lucas est d'avoir des producteurs de qualité le pousser par la suite à faire effectuer de nouvelles recherches à l'ILM et à Sprocket, ainsi qu'à créer de nouvelles divisions.

La division Theatre Operations fut fondée pour développer la technologie de la projection même du film. Elle s'occupe activement de TAP (Theatre Appropriate Projection) et du système sonore THX. TAP est un programme qui suit la réalisation du film phase après phase ainsi que durant sa projection, et fut pour la première fois utilisé pour la présentation de Return Of The Jedi (le Retour du Jedi, 1983). Ce système est maintenant utilisé par de nombreux producteurs, réalisateurs et propriétaires de salles de projection. Le système sonore THX fut également développé pendant la réalisation de Return Of The Jedi. Ce système est conçu pour réduire la distorsion, augmenter les basses fréquences et assurer une couverture sonore de l'ensemble du public. Le son THX est devenu synonyme de qualité et fonctionne dans plus de 400 salles dans le monde entier (INDL pour ceux qui ne connaissent pas, allez voir un film au Forum Halles, Forêt des Halles, Paris, qui possède une salle équipée en THX).

Sprocket Systems continue d'être à la pointe de la technologie, et comprend les équipements d'action sonore les plus perfectionnés de toute l'industrie du film. En plus de cela, l'installation pour les enregistrements, qui se trouve au Ranch Skywalker sert pour des gens comme The Grateful Dead ou Mick Jagger.

Mais Lucasfilm est également devenu une compagnie leader dans le domaine des jeux informatiques grâce à sa division jeu. La branche s'occupant des scénarios est également importante, puisqu'elle s'occupe de vendre le nom des films pour diverses opérations de "marketing". Enfin, la section production est également importante, et produit notamment Willow, basé sur une histoire de George Lucas et réalisé par Ron Howard (Agreement négocié par Spielberg et Coppola), ainsi que Tucker, produit par George Lucas et réalisé par Francis Coppola. Lucasfilm est bien sûr Indiana Jones & The Last Crusade, sorti aux Etats-Unis depuis le 24 mai!

L'ILM

Créée en juillet 1975 pour travailler sur les effets spéciaux de Star Wars, cette branche de Lucasfilm comprend des artistes, des concepteurs, des modeliers, des animateurs, des machinistes, des peintres et des experts en informatique. En 1976, il n'y avait que 10 personnes qui y travaillaient, mais durant certaines productions, on atteint des chiffres de 120. Le système de caméra utilisé à cette époque était le Dynaflex, le première caméra dont le contrôle était digital. Les employés de l'ILM continuèrent de nouveaux équipements en modifiant certains déjà existants, et développèrent ainsi de nombreux outils et techniques réalisés aux effets spéciaux. Pour la suite de Star Wars, Empire Strikes Back, il y avait déjà 120 employés à l'ILM. L'équipe de l'ILM fut ensuite envoyée les effets spéciaux de Return Of The Jedi, qui comprenait 920 effets spéciaux soit trois fois plus que les effets spéciaux qui avaient encouru le public dans Star Wars. L'ILM a produit les effets spéciaux de sept des dix films ayant fait le plus d'entrées de tous les temps: Star Wars, Empire Strikes Back, Return Of The Jedi, les Aventuriers de l'Arche Perdue, Indiana Jones et le Temple Maudit, E.T. et Retour vers le Futur.

L'ILM comprend maintenant 200 employés, et a vraiment joué un rôle important dans le cinéma, permettant de filmer des scènes qui, à une certaine époque, ne pouvaient se dérouler que dans l'imagination des auteurs ou des réalisateurs. Le travail déjà réalisé par l'ILM est plus qu'important, ainsi que le nombre d'Oscars reçus pour les effets spéciaux.

Star Wars (1977, Oscar), Empire Strikes Back (1980, Oscar), les Aventuriers de l'Arche Perdue (1981, Oscar), Dinosaurier (1981 nommé aux Oscars), Poltergeist (1982, nommé aux Oscars/Oscar anglais), Star Trek 2: le colosse de l'espace (1982, E.T. (1982, Oscar), Dark Crystal (1982), Return Of The Jedi (1983, Oscar/Oscar anglais), Twister Upon A Time (1983), Indiana Jones et le Temple Maudit (1984, Oscar/Oscar anglais), Star Trek 3: The Search for Spock (1984), l'Histoire Sans Fin (1984), The Ewok Adventure (1984), Starman (1984), Goonies (1985), Cocoon (1985, Oscar), Retour vers le Futur (1985, nommé aux Oscars anglais), Explorers (1985), Mishra (1985), Amazing Stories (1986), Ewoks: The Battle For Endor (1986), le Secret de la Pyramide (1986, nommé aux Oscars), Enemy Mine (1986), Out Of Africa (1985), The Money Pit (1986), Labyrinth (1986), Howard le Condor (1986), Star Trek IV: The Voyage Home (1986), Golden Child (1986), les Sorciers d'Eastwick (1987, Oscar anglais), Harry And The Hendersons (1987), Intempéries (1987, Oscar), Baltimore Not Included (1987, Oscar de l'année technologique), Star Trek: The Next Generation (1987), Empire Of The Sun (1987), Willow (1988, nommé aux Oscars), Qui veut la peau de Roger Rabbit? (1988, Oscar), Gaddysback 2 (1988), Indiana Jones et la Dernière Croisade (1989), le Choc (1989), Indiana Jones & la Dernière Croisade (1989), Fable de Chanson (1989). Au moment où l'ILM terminait les effets spéciaux d'Indiana Jones & The Last Crusade, les effets spéciaux de trois autres étaient en préparation: Shogun (2), Abyss (le nouveau Cameron, réalisateur de Terminator et Aliens) et Retour vers le Futur 2.

LUCASFILM GAMES

Cette section fut fondée en 1983 comme un "élément important pour une compagnie de divertissement", selon George Lucas. Avec le soutien de Lucasfilm, Lucasfilm Games avait les moyens de réaliser. C'est aujourd'hui une compagnie qui



Zeus, Kiosque...

bénéficie d'une réputation enviable dans le domaine des jeux vidéo et des produits interactifs et éducatifs. Les premiers succès furent Rescue On Fractalus puis Belvedere (INDL), Indiana Jones et le Temple Maudit, puis le jeu vidéo pas aussi subtil que ceux des jeux. En 1987, Menace Minion fut élu Meilleur jeu de l'année et fut le plus joué aux Etats-Unis. Depuis 1988, Indiana Jones et le Temple Maudit et Belvedere 1942 furent nommés

construite sur les relations entre Henry Jones et Indy, et ceux d'entre vous qui savent à quel point le Grail représente une introspection, une recherche de soi-même, comprennent l'importance de la chose pour le scénario. Dans ce nouvel épisode, Indy rencontre une femme bien différente de celles que jouaient Karen Allen et Kate Capshaw dans les deux premiers films. Pour son premier film, l'actrice Alison Doody joue le rôle du docteur Elsa Schneider. "C'est une historienne de l'art, une femme qui possède un caractère fort" commente-t-elle. "Elle est assez



Indy à Venise. Ici y avait déjà été.



Ce troisième volet est plus axé sur le personnage d'Indy.

semblable à Indy. Comme lui, elle va s'imposer ou se débiter ce qu'elle veut. Dans ce cas, elle veut trouver le Saint Graal". Dans ce film, on retrouve Salah, qui jouait dans les Aventures le rôle de plus connu des orfèvres en Europe. Deux ans après, il est devenu plus riche. "Il a laissé les richesses derrière lui pour un petit commerce d'antiquaire", commente l'homme d'affaires, qui joue une nouvelle fois le rôle de l'ami d'Indy. Julian Glover joue le rôle de Walter Donovan, que Glover décrit comme étant "un riche industriel, quasiment per le objet encastré. Il est très intelligent et il est prêt à tout sacrifier pour son but final." Quant au méchant du film, c'est Michael Byrne, qui joue le rôle de Vogel, un médecin officier de la police secrète d'Hitler, qui campe ce rôle. "Un bon méchant ne doit pas être un boblon ou quelqu'un qui est sujet à l'humour", déclare George Lucas. "Il doit être quelqu'un que l'on croit et doit avoir les motivations réelles d'un être humain normal." Enfin, River Phoenix joue le rôle d'Indiana Jones jeune. En effet, pour la première fois, il y a un moment où l'on voit le passé d'Indy. River Phoenix, qui jouait le rôle du fils d'Harrison Ford dans Mosquito Coast ressemble, sans le coup d'Harrison Ford. On parle même de lui pour jouer le rôle d'Ellen Scho dans la prochaine trilogie de la guerre des étoiles, qui se déroulent derrière vous devez déjà le savoir, bien avant celle qui a déjà été faite. Mais ce n'est pour le moment qu'une rumeur...



Alison Doody est l'actrice du film après Karen Allen et Kate Capshaw.

La plupart des personnes ayant travaillé sur les deux premiers films ont aussi participé à ce nouvel épisode. On retrouve le compositeur John Williams (fabuleux compositeur, auteur des musiques des Dents de la Mer, de la trilogie de Star Wars, d'E.T., de la Tour Inconnue, des Scorpions d'Eastwick, de Rencontre du Troisième Type, de l'Empire du Soleil, et des deux premiers Indiana Jones), mais aussi le script des personnes qui étaient déjà derrière les scénarios des épisodes précédents, comme Vin Armstrong, le doubleur d'Harrison Ford dans quelques cascades vraiment dangereuses, et qui dirige tous les cascades.

Le producteur Robert Watts déclare: "Pour ce film, nous devions faire face au problème des moyens de transports qui étaient disponibles en 1938: tout y passe, les trains, les avions, les bateaux, un Zeppelin, des chevaux, et des charniers."

Mais Harrison Ford accomplit beaucoup des cascades lui-même. "La participation d'Harrison aux cascades est ce qui rend le tournage agréable", déclare Armstrong. "Dans certains films, les acteurs et les cascades sont deux choses à part." Quant à Harrison Ford, sa réaction est simple: "Je sais que je les ai gérés de fin ou je vais être assés, secoué et hippé énormément."

À propos du scénario, tout ce que l'on peut vous dire c'est qu'Indy se retrouve une nouvelle fois face aux Nazis. Hier j'ai recherché le Grail, cette coupe dans laquelle le Christ aurait bu durant son dernier repas. Pourquoi? Tout simplement parce que la légende dit que celui qui boit son contenu sera invincible pendant 100 ans! Or le spécialiste du Grail n'est autre que le père d'Indy, qui se même écrit tout un livre sur le sujet. Les nazis font donc enlever le docteur Henry Jones, et Indy doit une nouvelle fois inter-



À l'intérieur d'un Zeppelin géant.



Après les Aventures de l'Arche Perdue, retour des nazis dans le Dernier Croisé.

rompre ses cours d'archéologie pour aller secourir son père, et trouver le Graal avant les nazis. Mais d'autres personnes sont sur le coup... Indy se retrouve à Venise, en train de chercher une ancienne tombe qui détiendrait quelques secrets sur l'emplacement du Graal. Il ira chercher son père dans le château de Brumfeld, puis ira à Berlin pour aller rechercher le carnet de notes sur le Graal, voyageant en Zeppelin pour arriver finalement jusqu'au Temple qui cache le Graal. Ensa tout cela, de nombreuses poursuites, à cheval, en tank, en avion, sur un train, en pirogues et on en oublie certainement. Quel qu'il en soit, le scénario d'Indiana Jones & The

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE: LES JEUX

Deux jeux sont adaptés du film. Un jeu d'atmosphère, fait pour que le joueur retrouve toute l'action des meilleures scènes de poursuites et de combats, et un jeu d'aventure, fait pour que l'on retrouve le scénario, même si ce dernier est plus complexe dans le jeu que dans le film.

LE JEU D'ARCADE

Ce jeu fut développé avec US Gold, et comprend trois niveaux, chacun d'entre eux étant fait de deux phases différentes.

Comme le film, le jeu commence en 1912 dans l'état de l'Utah. Indy est à l'époque Boy Scout, et il recherche une caverne dans laquelle des pirates de tombes ont caché le Ordo de Coronado. Après avoir retrouvé le ordo, il s'échappe au hasard sur un train, où une folle poursuite s'engage! Dans le second niveau, on retrouve Indy à Venise, dans les catacombes. Il y a des pièges un peu partout, ainsi que des rats et des poutres qui tombent du plafond. Il faut par



STEVEN SPIELBERG ET GEORGE LUCAS: UN DERNIER MOT

En attendant la sortie d'Indiana Jones & The Last Crusade, vous pouvez toujours aller voir la dernière production Spielberg/Lucas qui se nomme Le Petit Dinosaur et la Vallée des Merveilles. C'est un dessin animé, et ça a tout de même un rapport avec l'holocauste. En effet, c'est le nouveau dessin animé de Don Bluth (Furax, Brisby) qui fut quand même le réalisateur du dessin animé du jeu Dragons Lair!

Quel qu'il en soit, le seul à ne pas être certain que nous vous repèrerons de toutes ces personnes d'ici peu de temps...



MICRO AVENUE

vous invite à découvrir l'espace soft le plus High Tech de Paris.

*Entre l'Etoile et la Porte Maillot:
58/60 Avenue de la Grande Armée
Paris 17^e*

10% de remise sur présentation de ce n° jusqu'au 20 juillet 1989 !!!

ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h



trouver le boudoir du chevalier du Graal. Ensuite, à secousses des remparts du château de Bureswald et Indy doit éviter de se faire repérer par les nazis. Il lui est possible de se balancer de balcon en balcon à l'aide de son fouet, de ramiers à recharger son père.

Le troisième niveau commence dans un énorme zepélin, à la recherche d'un élément capital pour retrouver le Graal. Mais le zepélin est plein de pièges... Il faut aussi à déconstruire le système d'alarme, il finit par arriver au temple du Graal.

Là, il devra s'emparer du Graal le plus vite possible, pour une raison que je ne peux vous expliquer sans gâcher tout l'aventure du film.

Côté jeu, c'est particulièrement sympathique, du fait que les niveaux sont réellement différents les uns des autres. Chaque phase n'a en effet rien à voir avec la précédente au niveau jeu, et on a vraiment envie de découvrir chaque niveau.

Côté réalisation, le scrolling est très bon, et les décors magnifiques. Le plus récent n'est peut-être les sprites, qui sont très précis et assez gros, et l'animation de ces derniers qui est quasiment parfaite!

Bien sûr, on y retrouve les meilleurs morceaux de la fabuleuse musique de John Williams.

Le jeu d'arcade sera disponible durant l'été sur Amiga, ST puis à la rentrée sur PC.

LE JEU D'AVENTURE

Le jeu commence en 1938, alors qu'Indy arrive à l'université pour donner ses cours d'archéologie. Tout semble normal, lorsqu'en se rendant à l'appartement de son père, Indy découvre que le lieu a été fouillé et que son père a été kidnappé par la Gestapo.

Ce jeu d'aventure fonctionne exactement comme Zak McKracken, et ce n'est qu'à partir de là qu'il est possible de découvrir, comme vous l'aurez vu dans l'interview de Doug Chen, grâce à un système proche d'Indiana 2, mais aussi de combattre! Le joueur voyage en Italie, en Autriche, en Allemagne et au Moyen-Orient.

Le scénario est semblable au film, mais comporte des éléments en plus qui rendent l'aventure plus complexe. Vous jouez le rôle d'Indy et, occasionnellement, celui de son père, Henry Jones.

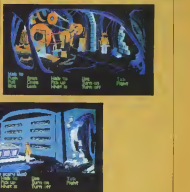
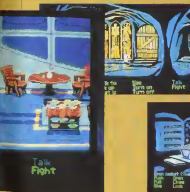
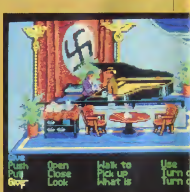
Cette fois-ci, il y a même un score, nommé Indy Quotient. Plus votre score est élevé, meilleure est votre aventure! Les derniers points sont gagnés en résolvant de mystérieuses énigmes ou très difficiles certaines énigmes. Comme dans Zak, il y a des scènes qui se déroulent sans vous, automatique-

ment, comme au cinéma. On retrouve bien sur un scrolling horizontal entre de nombreux écrans.

Côté réalisation, le graphique est meilleur que dans Zak, avec beaucoup plus d'animations qui sont le plus souvent chargées d'humour. Ajoutez à cela un nombre important de sons digitaux, et vous voyez ce qu'est ce fantastique jeu d'aventure.

Il sera bien avec le recul sur le Graal du professeur Henry Jones, qui sera une source d'astuces pour le joueur qui prendra le temps d'y jeter un coup d'œil.

Le sortie est prévue pour juillet sur PC puis à la rentrée sur Amiga et ST.



BATTLE OF BRITAIN

Ce simulateur de combat pour Amiga, PC et ST reprend le système de Battlehawks 1942, si ce n'est qu'il s'agit de la bataille d'Angleterre et que vous y jouez donc soit les anglais, soit les allemands. C'est exactement dans le même style, sauf que le nombre d'options a été revu à la hausse. Ainsi, la fonction magnétoscope qui permet de revoir une scène a changé. Il est maintenant possible de choisir l'angle de vue de la scène, et même de voir la scène vue par un autre avion que le vôtre ! Il est aussi possible de ralentir, d'accélérer ou de faire un arrêt sur l'image. Enfin, il sera possible de sauvegarder les meilleures scènes sur diski.

Contrairement à Battlehawks 1942, Battle Of Britain ne se déroule pas au-dessus de l'eau. De nombreuses missions vous permettront d'effrayer l'ennemi, et comme dans Battlehawks, vous monterez de grade au fur et à mesure de vos succès.

Un graphique plus fin, des meilleurs sons. Battle Of Britain sera incontestablement supérieur à son prédécesseur, qui était déjà de bonne qualité. Attendez septembre, date de



sortie du soft, pour voir si Battle Of Britain est aussi fantasmatique qu'il y paraît à première vue !



Et voici le premier jeu d'aventure d'héro-fantasy fait par Lucasfilm Games. L'interface graphique du jeu dispense de toute entrée de texte, et ne fonctionne que par un système d'icônes.

Le jeu se déroule à l'âge des Grandes Guides, une époque mythique où les bergers, les forgerons et autres artisans dirigeaient le monde. Le héros que l'on dirige se nomme Bobbin, membre de la secte des fiserands, et qui va se retrouver au centre d'une bataille du Bien contre le Mal.

Au début du jeu, Bobbin est seul dans le village de la gulli-de. Tous les membres de cette dernière ont mystérieusement disparu, enlevés par une force inconnue. Bobbin cherche alors des indices, et trouve le bâton magique des fiserands. C'est avec ce dernier que tout le jeu se déroule (et).

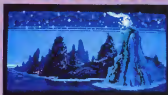
Le bâton appartient à l'héron, sous la fenêtre graphique. Il est divisé en huit segments, chacun d'entre eux correspondant à une note, et est capable de détecter la magie et même d'en faire !

Quand Bobbin est en présence de magie, le bâton s'illumine et résonne. Par exemple, quand Bobbin rencontre une nuée de chouettes dans une forêt noire, violemment des chouettes crie une séquence musicale de quatre notes sur le bâton. Si le joueur joue ces notes, un sort en rapport avec l'événement sera lancé. Ici, il s'agit de sort permettant de voir dans le noir !

Avec cette idée géniale, le joueur n'a jamais besoin de taper quelque chose au clavier. Il utilise seulement le souris pour cliquer là où il veut. Nous n'avons vu que la version PC qui sortira en septembre, dont les graphismes sont déjà

beaux, mais les versions Amiga et ST, dont la sortie est prévue pour octobre, seront encore meilleures.

Enfin, dernière originalité de Loom, il n'y a pas vraiment de manuel. En effet, le monde dans lequel se déroule l'aventure est si complexe que c'est une cassette d'une demi-heure qui explique ce qui s'est passé avant le début de l'aventure. C'est ça, non ?



MICROIDS

OFFRE

DES TONNES DE JEUX (PLAY BAC, IRON TRACKERS, DOSSIER KHA, SUPER SKI, COMPILATION ST ET GP 500 CC)

SUR LE SERVEUR

3615 GEN4



GRAND CONCOURS INDIANA JONES

Nous profitons de ce grand dossier sur Lucasfilm pour vous proposer un concours vous permettant de gagner des prix fabuleux, offerts par Lucasfilm et SFML.

1er prix: 1 véritable blouson Indiana Jones + 1 chapeau Indiana Jones + 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film et 1 poster du film dédié par George Lucas en personne!

2ème-3ème prix: 1 chapeau Indiana Jones + 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film!

4ème-5ème prix: 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film.

6ème-20ème prix: 1 jeu Indiana Jones

21ème-50ème prix: 1 affiche du film.

QUESTIONS:

I) Le Saint-Grail est:

- a) Une pierre sacrée ramenée des Terres Saintes lors des croisades.
- b) Un récipient ayant servi lors du dernier repas du Christ.
- c) Une fresque représentant le Christ entouré de ses disciples.

II) Pourquoi le Saint-Grail intéresse-t-il tant Hitler?

- a) Il rend celui qui boit son contenu invincible pendant 1000 ans.
- b) Il rend son possesseur immensément riche.
- c) Il donne à celui qui le touche le pouvoir de faire dire la vérité.

III) Quel acteur célèbre joue le rôle du professeur Henry Jones, le père d'Indiana?

- a) Charles Bronson
- b) Sean Connery
- c) Paul Newman

IV) Quel métier exerce Indiana Jones?

- a) Professeur d'archéologie.
- b) Professeur d'histoire.
- c) Secrétaire Général de l'Association Nationale pour la Protection des Sites Archéologiques.

V) Quelle source importante d'indices sera incluse dans le jeu?

- a) Un journal datant du jour de l'enlèvement du Pr. Jones.
- b) Le journal de Fr. Jones
- c) Une carte indiquant les points stratégiques du jeu.

VI) Combien de niveaux y-a-t-il dans le jeu d'action?

- a) 6 niveaux plus des séquences intermédiaires.
- b) 6 niveaux avec chacun 3 séquences.
- c) 3 niveaux avec chacun 2 séquences.

VII) Quels sont les trois derniers titres édités chez Lucasfilm Games?

BULLETIN REPONSE (à recopier sur carte postale et à envoyer, non cacheté (les réponses reçues dans des enveloppes ne seront pas comptées), à: Génération 4, Concours Lucasfilm, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris).

NOM:

Adresse:

Code Postal:

Prénoms:

Ville:

Tél:

Réponses (indiquez soigneusement la lettre pour les six premières questions):

I).... II).... III).... IV).... V).... VI).... VII).....

89 LA REVOLUTION FRANÇAISE

UN GRAND LOGICIEL ÉDUCATIF
ET CULTUREL



version ARICA



version FT MCA



version ARICA 1.1

ARICA
ATARI ST
PC GGA, EGA, VGA
AMSTRAD CPC
MSX 8

**SORTIE
NATIONALE
LE
14 JUILLET**

**16-32
BITES**

100 rue GURLE
75010 PARIS
01 46 00 00 07

**LE JEU DE LA
REVOLUTION FRANÇAISE
LEGEND**

DELPHINE SOFTWARE ET LES SECRETS DE CASTLE WARRIOR

Testé dans ce numéro, Castle Warrior est sans aucun doute la confirmation que Delphine Software sait à la fois allier créativité et qualité. Nous sommes allés faire un tour dans leurs locaux pour parler de la réalisation de Castle Warrior ainsi que des projets pour le futur!

A la tête de Delphine Software, on trouve Michaël Simonow, 35 ans, qui avait participé à la réalisation de Toric Tite et de Space Harrier, en tant que graphiste. Nous favorisons l'immersion sur le fonctionnement de Delphine.



G4: Alors, Bio Challenge, c'en est où?
MS: Et bien nous sommes très contents, surtout avec ce jeu qui était notre premier produit, nous sommes arrivés en tête des ventes en France et pour sommes classés dans les Charts en Angleterre.

G4: Combien de Bio Challenge vendus en tout?
MS: Entre 4000 et 6000 sur Amiga et ST. Le problème sur Amiga, c'est que l'on vend 1200 pièces d'un hit, sur une bonne période, et d'autre fois, à cause du piratage! Le problème de l'Amiga par rapport au ST, c'est que l'Amiga n'est pas encore bien développée. Le ST est une machine de masse, et donc on en vend beaucoup plus.

G4: Pourquoi ne développer que sur Amiga et ST?
MS: Pour privilégier la qualité. Même si c'est une solution qui n'est pas tout à fait rentable, on est gagnant à long terme, un peu comme pour vous!

G4: Et il n'y a pas d'adaptations pour PC?
MS: Nous sommes en contact avec certaines compagnies pour qu'ils nous fassent des adaptations, mais rien n'est encore signé! De même, des sociétés sont intéressées par des versions pour les consoles, mais ce n'est pas encore fait.

G4: Michaël, quels ont été les gros problèmes de la programmation de Castle Warrior?
MS: Il y avait le problème de la mémoire et des disquettes. Castle Warrior est composé de 8 niveaux dont 5 totalement différents. Au total, ce prend beaucoup de place, surtout côté graphisme. Ensuite, la taille des sprites est plus importante que d'habitude, ce qui a demandé beaucoup de travail aux programmeurs et graphistes. Cependant, on a été obligé de rendre un niveau au jeu qui était prévu au départ.

Derrière ce niveau, la barbarie était sur une pièce-forme qui descendait, et il se faisait attraper par des monstres qui essayaient de le faire tomber. C'était un travail éprouvant, avec mes monstres préférés. Enfin, ça arriva peu-à-peu pour Castle Warrior 2, et la première marche bien.

G4: Mais Castle Warrior a été retardé et est sorti avec du retard?

MS: Oui. Il faut dire que le premier programmeur qui occupait le projet nous a lâché à la moitié du jeu, et qu'on a perdu le mois à reprogrammer le tout, et à partir de payer 5 mois des gens pour faire un produit qui aurait dû être fini. Il est donc vrai que Castle Warrior nous a coûté pas cher!

G4: Vous cherchez des programmeurs, des graphistes?

MS: Non, pas pour le moment. Cependant, nous sommes toujours prêts à recevoir des gens qui ont des idées de scénario ou des projets de soft.

G4: Bon, parlons un peu de l'avenir de Delphine?
MS: Nous avons un jeu pour Neat qui s'appelle Lucky. C'est un super jeu d'échecs que nous avons choisi à un groupe qui s'appelle Les Studios de Minut. On le programme maintenant en assemblateur, parce qu'il était fait en STOC, mais en genre le système de jeu. Est-ce, vers octobre, nous aurons un jeu véritablement révolutionnaire. Il s'agit d'un jeu d'échecs à la King's Quest, mais avec un système de jeu beaucoup plus complexe et une réalisation d'une qualité exceptionnelle. Enfin, encore plus tard, nous aurons un jeu d'arcade. Il y aura une aventure où le joueur sera sur un scooter à mer et devra éviter des balles et autres obstacles, qui le feront sauter la plage et conduira un avion assez sympa, et enfin la dernière phase sera dans la neige, toujours sur une sorte de scooter. Le jeu devrait être prêt pour février 90.

Et puis de mon côté, j'ai pas mal d'idées. En effet, le jeu d'aventure dont je parlais est en fait basé sur un système très simple que l'on peut reprendre vite. Une fois programmé, on aura plus besoin d'avoir des scénarios et des graphismes. Personnellement, je pense faire un jeu sur époque romaine, où le but du jeu sera de faire ouvrir Castle. Ce sera pour le moment le jeu le plus simple, parce que le jeu m'occupe de l'écriture et des graphismes.

G4: Pour ce qui est de la technologie, tu suis ça de près?

MS: Tout à fait. On est évidemment attiré à l'évolution des CD, surtout qu'on ne laisse pas de Delphine, on sera particulièrement bien placé.

G4: Après avoir fait Toric Tite et Space Harrier, quel est-ce que l'avenir de la programmation de Delphine Software?

MS: Alors que je travaille pour Génération 4, je m'amuse beaucoup, et ça ne me laisse pas beaucoup de temps. Et puis, intervenant dans les phases de développe-

ment, c'est vraiment passionnant, même si par moments c'est un peu pénible. Ensuite, venir le produit du produit, et c'est très intéressant.

G4: Est-ce que ça a une importance de faire partie du groupe Delphine?

MS: Oui. Bien sûr. Quand on a eu un programmeur qui est parti alors qu'il était qu'à la moitié de Castle Warrior, on avait de faire 80 000 jeux sur les disques Delphine derrière. Et puis, côté public, ça permet de faire une promotion assez importante et assez originale.

En plus de cela, on a eu la notoriété, ce qui est très important pour nous, mais encore les 10 millions d'albums vendus par Delphine dans 60 pays! Le fait d'avoir des gens partout dans le monde permet d'avoir des relations excellentes un peu partout. Par exemple, au Japon, quand on a voulu présenter Bio-Challenge et Castle Warrior à Nintendo, ça nous a permis de parler directement avec le patron de la compagnie!

G4: Et ça n'a aucun désavantage?

MS: Non. Certes, il y a bien le fait que les développeurs ne sont pas les créateurs, mais ça ne nous empêche pas de travailler avec les développeurs. Mais de toute manière, il y a vraiment plus d'avantages que d'inconvénients. Quand on est une petite compagnie, le problème est que l'on est obligé de se produire tout vite et en grande quantité un effort par manque d'argent. Chez Delphine, c'est un peu différent.

G4: Y a-t-il des adaptations de jeux d'arcade faites par Delphine?

MS: Non. Si l'on fait un gros titre et si donc avoir énormément d'argent, soit un petit titre, et la plupart du temps, ça ne marche pas très bien. Chez Delphine, on préfère faire des produits plus originaux.

G4: Est-ce que Delphine Software veut le modèle d'une compagnie?

MS: A la rigueur Paycom, qui sont des gens que j'admire. Au début l'histoire d'excellente école, et depuis quelques temps ils ont réussi à faire des jeux sans perdre en qualité. J'aimerais bien aussi Microsoft.

G4: Ce sont des compagnies préférées?

MS: Oui. Microsoft et Paycom montrent le voie à suivre sur les 15-20. Mais il ne faut pas regarder des compagnies comme US Gold ou Ocean qui démontrent les lacunes avec leurs adaptations de jeux d'arcade.

G4: Quels sont les jeux préférés?

MS: Space Harrier (jeu), Arkanoïd, Forgotten World, Les-

der Board, Starfighter, les jeux Cinemascope, même s'ils ne sont pas toujours intéressants à jouer. Je disais les jeux de sports Tokyo qui, même s'ils ne sont pas très bien adaptés sur 15-20, sont tout de même très sympas.

A la programmation de Castle Warrior, on trouve un développeur Jean Martinez, 34 ans. Après avoir fait des jeux sur Z80 et Voyage au Centre de la Terre sur Amiga, il passe à des versions Amiga, ST et PC de Voyage au Centre de la Terre, Jeanne d'Arc et Nil D'au Vieux sur PC. Il programme avec Delphine, et ses jeux préférés sont Fight Simulator 2, Xenon et Arkanoïd. Il est passionné par tout ce qui touche au CDI, Rio, Nintendo et à la 3D.

C'est Emmanuel Le Coz qui a fait les graphismes de Castle Warrior. A 23 ans, après avoir travaillé sur la version ST de Quarta War, il entre chez Delphine où il passe ses journées sur Delphine Paint. Ses jeux préférés sont Speedball, Bio Challenge, Test Drive (sur Amiga), Sword Of Soten et les jeux Cinemascope. Son objectif est de parvenir au niveau professionnel des graphistes japonais. Il nous a expliqué la technique qui avait été développée au début, mais qui n'a pu être utilisée. Son idée était de dessiner toutes les parties du personnage et qu'ensuite, par programmation, le programmeur soit capable d'animer rapidement toutes les parties du corps pour obtenir les différentes postures nécessaires au jeu. Il avait tout de même bien travaillé sur le projet, et avait déjà demandé sur papier la permission de Barbara. Ensuite, et dans le détail, il avait réalisé les animations. Par manque de temps, la technique n'a pu être exploitée, et ce sont finalement des pages avec la queue-tout du personnage dans chaque position qui ont été utilisées, comme vous pouvez le voir sur les pages de sprites qui suivent. Cependant, Emmanuel espère que le système pourra être utilisé un jour ou l'autre...

La dernière personnalité de l'équipe Delphine ayant participé à Castle Warrior est Jean Baudou. A 42 ans, ce compositeur de Richard Claydon est donc quelqu'un de connu dans le milieu musical. Il passe pourtant maintenant plus de temps devant Soundtracker ou à préparer des samplings sur Amiga. « Nous l'avons intégré à ce sujet.

G4: Ce n'est pas trop dur de créer des musiques pour des jeux?

JB: C'est un travail de bien plus d'années. Au début, selon le jeu, je sélectionne 15 sons adéquats, je dispose d'environ 1200 samplings pour le moment. Ensuite vient la création de la musique. Je commence par les sons de batterie





et de basse, et là, le style se dégage d'habitude, je continue avec les cuivres que j'adore, parce que c'est très intéressant. Bref, je fais le tempo avant la mélodie, puis j'écris la musique et je réserve deux pistes pour le batterie. Au total, écriture une musique sous Soundtracker, avec tout ce que ça implique au niveau des samplings, c'est environ 10 fois plus dur qu'en studio, surtout que sur Amiga je dispose de 3 ou 4 pistes au lieu de 64.

G4: Oui, mais le résultat est fantastique.

JR: Oui. Mais dans le futur, j'espère bien pouvoir faire chanter l'Amiga. Ce sera un travail de chien, mais j'y arriverai.

G4: Comment es-tu venu à l'informatique ?
JR: C'était il y a 5 ans, en passant devant une boutique de musique, je me suis arrêté un Apple IIe. Je n'en ai pas très grand chose, mais j'ai découvert le ST, et un jour, à Los Angeles, j'ai entendu un Amiga 1000. Avec la musique en 16 bits, j'ai trouvé cela fabuleux. Au début, j'ai tenté de faire du dessin, mais ça n'était pas super. J'ai donc cherché une application professionnelle, et j'en suis donc arrivé à la musique. Plus tard, j'ai rencontré Marc Dion d'Orion France, puis Michel, j'ai été invité avec son projet de monter une société. Ce me disait de travailler sur les musiques de jeux, parce qu'il n'y a pas beaucoup de monde qui le fait.



G4: Oui, mais quelque part, lorsque l'on a un nom aussi connu que le tien, c'est une sorte de remise en cause ? Parce que dans le monde de la musique micro, il y a tout de même un ou deux grands noms.

JR: Tout à fait. C'est un challenge. Mon but est d'être le numéro un de la musique sur Amiga dans le monde.

G4: Ça prend environ combien de temps pour créer complètement un morceau ?

JR: Oh, environ une semaine.

G4: Aurons-nous un jour un disque entièrement fait sur Amiga ?

JR: C'est envisageable. Il y a des chercheurs, que malgré ce que l'on peut penser, il est possible d'obtenir avec les quatre voies de l'Amiga une homogénéité excellente qu'une console de 300 broches ne peut pas reproduire.

G4: Tu continues à faire d'autres choses ?

JR: Oui, je fais de la pub et je suis toujours avec Claydon. Mais il est vrai que je pense maintenant plus de temps sur l'Amiga que sur autre chose.

LE BIDOULEUR MALADE POWERDROME

À l'occasion de la sortie de Powerdrome sur Amiga, les auteurs du jeu dévoilent pour Génération 4 quelques astuces qui permettront aux fans de cet excellent jeu de progresser rapidement !

Les différents types de fuel sont beaucoup plus importants que ce qu'il y paraît à première vue. Par exemple, sur le circuit de test, le fuel de type A doit pendant 10 tours si vous utilisez largement les Afterburners. Le fuel de type B dure pendant 30 ou 20 tours. Alors que vous pouvez bouclier en un temps moyen de 13,5 secondes avec le fuel A, dans une course de 20 tours (le minimum dans le championnat Cybernaut), vous aurez besoin de faire un arrêt au stand, ce qui prend environ 38 secondes. Le pilote ayant du fuel B aura alors une victoire facile avec une moyenne de 14,6 secondes au tour.

Plus vous avez de fuel à bord, moins vous allez vite. Donc, n'allez pas trop tôt au stand pour faire le plein, et si vous êtes presque à la fin de la course et que vous êtes obligés de le plein, ne remplissez pas le réservoir.

Si vous devez aller au stand pour relever le plein, c'est une bonne idée que de changer le nez de votre appareil, car ceci prend moins de temps que ce qu'il faut pour remplir les réservoirs d'essence. En effet, le nez tend à être la première pièce endommagée contre d'autres pièces qui encassent plutôt des collisions, et dès que cette pièce est perdue, vous perdez toutes les informations sur votre état, et vos hélices deviendront plus difficiles.

Utiliser le champ de force pour rester centré autour du fuel, et plus le champ est fort, plus vous utilisez de fuel. Donc, utilisez cette option le moins de fois possible. Avec de l'entraînement, vous devez être capable de tourner sur le circuit de test ainsi que celui d'Estorice sans champ de force, et sur les autres avec un ou deux seulement.

Le fait de créer contre les murs est un bon test pour savoir si vous êtes vraiment au maximum de vos possibilités. Dans une course en 20 tours, vous devez vous attendre à vous crasher 3 ou 4 fois, même si vous êtes un expert. Si vous ne vous crashez pas du tout, augmentez votre vitesse, utilisez les afterburners et détruisez le force des autres car c'est la preuve que vous ne vous déterminez pas assez.

Si vous heurtez un pilote dirige par l'ordinateur, quand même vous aurez quelques dommages, il ira à son stand le plus tôt possible pour effectuer des réparations et vous aurez ainsi de l'avance sur lui. La grille de départ est un très excellent point de travail déloyal, mais ne perdez pas trop de temps à essayer de heurter les autres pilotes, et concentrez-vous pour gagner.

Les pilotes contrôlés par l'ordinateur tendent à éligner leur temps pour accomplir un tour sur le vôtre, de manière à ce que les courses soient équilibrées, ce qui est votre niveau. Cependant si tout un temps maximum pour accomplir un tour, donc si vous êtes un amateur, préparez-vous à être complètement dépassé.

Si vous ne participez pas aux épreuves de qualification et si vous allez directement en course, les autres pilotes considéreront que vous êtes excellent et ils feront attention de la piste, la plupart tous les joueurs dans leur sillage, sauf les experts.

LES CHEAT-CODES

DRAGONSCAPE (AMIGA/ST)

Pour passer au niveau suivant, il suffit de presser TAB et la touche 21 vous pouvez aussi presser Alternatif et la touche vers le bas pour obtenir le même effet.

HYBRIS (AMIGA)

Une fois le jeu chargé, attendez que le tableau des high-scores apparaisse puis tapez COMMANDER (en qwerty CO, ONDER). Ensuite, pendant le jeu, pressez F10 pour être invincible, puis F2 et F6 pour obtenir les différents suppléments. Vous aurez alors une infinité de bombes, d'énis, si vous faites F5, vous terminerez le niveau.

INTERNATIONAL KARATE - (AMIGA/ST)
Si vous faites une pause juste après avoir été assassiné, et que vous appuyez sur le bouton du joystick, vous jouerez sans ennemis invisibles. Vous n'avez plus de vies.

OUTRIN (AMIGA)

Tout le monde connaît le Cheat-Code pour ST, et celui de l'Amiga. Pendant le jeu, tapez RED BARCHETTA (en qwerty RED BARCHETT). Ensuite, pressez S pour passer au stage suivant ou T pour repasser 10 secondes au compteur.

PAULAND (ST)

Durant le chargement, tapez AVALON (en qwerty OVOLON), et vous aurez alors des vies infinies durant le jeu. Regardez bien au début de la vie car elle peut être contrôlée par les boutons du joystick, mais elle peut être utilisée pour obtenir des bonus.

ROADGLASTER (AMIGA/ST)

Lorsque la voiture est sur la ligne de départ, tapez LAVILASTRANGATO (LOVILASTRONGATO en qwerty).

Quelques touches sont alors prélevées :
S permet d'aller au niveau suivant.
F relâche le plein d'essence.

1, 2, 3 ou 4 déclenche une arme.

SWORD OF SDOAN (AMIGA)

Après avoir démarré votre nom dans le tableau des high-scores, tapez RAD et votre prochaine partie se fera avec des vies infinies !

ZANY GOLF (AMIGA/PC/ST)

Comme dans Marble Madness, il y a un tableau secret dans ce jeu. Au niveau 10, il y a une porte à ouvrir. Lorsque vous la trouvez, vous pouvez l'ouvrir, envoyez votre balle et vous arriverez au niveau Mystery !

ATATRUCS

Je pense que vous ne connaissez même pas Pressimage. Vous n'avez jamais vu, hein ? C'est normal, on boss, c'est pas public.

Pressimage, c'est la maison, que dans le groupe, que dans le holding qui s'appelle Génération 4. Et aussi ST Magazine et Multi-Pressimage. Les premiers de l'Atan en souvenir sans doute de Poly, la tête de cette maison d'édition, il y a un magazine de la presse, un vrai magazine. C'est Godefrey, il est battu et a les cheveux bruns, mais c'est parce que c'est le champion. C'est le seul à avoir le droit de pas porter le crayon. Ça rigole pas, avec lui.

TOURBAR, lui, n'est pas le patron. En revanche, c'est un vrai pro pour les Atari. Il a trouvé le moyen d'aper des vies infinies dans ce général ou (en passant le mois dernier) Sur le bureau d'Atari, c'est un vrai pro. C'est très important sur le bureau, et en simple. Et là, on va aussi. Enfin le secteur 0 de cette disquette (View Disk) sous le secteur

L'autre solution, c'est d'attendre le 1^{er} juillet pour commander ou acheter notre protocole. Et là, c'est magique, puisque la disquette ne vous coûte que 15 francs, port compris. Si vous passez à la Boutique, si ne vous en coûte que 10 francs, puisqu'il n'y a pas de port... De même, si vous achetez un cédé de vidéo, nous vous offrons ce soft. Vous trouvez un bon anniversaire quelque part dans Génération 4.

Orléans c'est notre disquette, vous pouvez charger les programmes que nous vous proposons en grande quantité, et à une qualité à faire pâlir les titres du Forecaster et des Jeux. Et comme il a été dit dans le paragraphe des Jeux, vous pouvez aussi envoyer vos propres fichiers de votre ordinateur vers le serveur, en 1200 bauds.

On vous promet une vitesse de téléchargement à vous couper le souffle. C'est à dire qu'un temps donné, vous aurez un accès direct à nos données, réalisant d'ailleurs. On ne vous en dit pas plus, vous n'avez qu'à venir vérifier.

Et, bien sûr, on vous propose une banque impressionnante de actifs pour ST, Amiga et PC, il y a une de tout. De tout ? De tout ! Vous avez un peu de temps, et vous pouvez nous faciliter de proposer la plus belle palette de actifs Forecaster (et autres) jamais installée sur un serveur.

Au lieu d'une belle liste de actifs, nous vous proposons une base de données, grâce à laquelle vous pourrez trouver le soft qu'il vous faut, selon votre configuration et vos centres d'intérêt. Un descriptif accompagne chaque logiciel.

N'hésitez pas à nous écrire si vous avez un problème.

GENERATION 4

La majeure des choses sur le serveur d'un magazine, c'est qu'il y est un dialogue possible entre les lecteurs et le Rédacteur. C'est ce que nous avons prévu sur 3615 GEN4. D'un côté, notre Rd GEN4 pour vos questions personnelles. De l'autre, une Hotline (c'est le terme branché pour des Questions/Réponses) pour permettre de lire les réponses que la Rédaction apporte aux questions des lecteurs. Pas question ici de demander le moyen de contacter le Service client de Dargem Master, les rubriques spécialisées pour les jeux d'aventure. Vous pouvez en revanche nous questionner à propos du journal, de l'actualité des jeux, de vos suggestions, vos reproches, etc. Un petit courrier des lecteurs, en somme.

Vous retrouverez aussi les rubriques du Bédouilleur Malade, de l'Explorateur Branché, de l'Amateur de l'Avanture, du ST et de l'Amiga, ainsi qu'une base de données regroupant TOUS les logiciels de tous les puristes dans Génération 4. Et, bien sûr, nos Infos, données sur le jour par le staff de Génération 4, qui vous tiendront au courant des derniers achats, des prévisions, de l'actualité des compagnies étrangères et françaises.

N'hésitez surtout pas.

PROJETS

Le serveur n'est pas fini du tout, nous avons encore plein d'idées que nous n'avons pas eu le temps de réaliser, mais d'ici un court de programmation. D'ailleurs, il se peut que vos applications soient déjà installées lors de l'ouverture de 3615 GEN4.

Nous avons l'intention d'ouvrir quelques parties du serveur au 3614. Pas question d'abonnement, de minute 3615 ou de crédit. Il y aura simplement quelques parties du serveur en accès à un point d'entrée. Nous n'avons pas encore de nom pour ce serveur 3614, mais nous pensons pouvoir vous proposer ce service d'ici Septembre-Octobre.

Si vous accumulez plus de 240 minutes sur le 3615 GEN4, vous pouvez ouvrir votre propre rubrique. Attention, ce n'est pas parce que vous atteignez les 240 minutes que vous êtes OBLIGÉS de créer une rubrique, il faut que le thème de discussion soit intéressant et qu'il ne choque pas le Haute Moresse qui nous guide. Vous pourrez alors gérer cette rubrique en 3614, le protéger par un code ou la laisser publique et annuler les messages indésirables. Contactez nous pour vous prévenir des conditions de cette option sans installation.

Les autres projets, nous les gardons secrets pour le moment, histoire que des petits malins ne nous devancent pas, ce serait trop facile.

D'après ce que vous avez lu (et d'après ce que nous vous offrons), vous pouvez vous rendre compte que 3615 GEN4 sera un service fastidieux, unique, mais surtout à but informatif. Nous avons reçu du courrier de lecteurs impatients, sachant que nous le sommes autant que vous. Le "Supplément GEN4" sera un événement, mais s'achève cependant plutôt du soleil.

N'hésitez.

Appeler:

CHP: (11 39 75 70 38)

THE COURT: (15 48 57 33 43)

THE 36: (53 26 56 Province)

Merci aux autres Reptemiers qui prendront l'initiative d'installer notre nouveau protocole sur leur serveur.

ST MAGAZINE LE MAGAZINE DES JEU D'AVENTURE

GEN4 & JDR

INITIATION AU JEU DE ROLE (II)

Voici enfin le suite du fameux article que les plus perspicaces d'entre vous auront trouvé page 140 du numéro 12 de Gen 4.

Vous allez aborder votre première partie du JDR, en l'occurrence l'Appel de Chthulhu d'après HP Lovecraft.

Nous l'avons choisi pour sa qualité incontestable et pour sa large diffusion dans les milieux du jeu de rôle. Ce jeu est très facile de trouver un initiateur, que ce soit dans un club ou parmi vos amis.

Deux solutions s'offrent à vous: la méthode dite de l'auto-école, qui consiste à acheter un jeu dans n'importe quel bon magasin, et à essayer de tout comprendre tout seul comme un grand. Etroite, bien raisonnable? Que d'efforts, pour l'initiation, sans aide des règles parfaites complètes et souvent conçues pour être lues par des joueurs confirmés, dont d'un autre côté pour le mythe. En vérité, le seul vrai moyen pour aborder le monde des JDR, c'est l'initiation et l'apprentissage sur le tas.

Si vous ne connaissez personne dans votre entourage susceptible de vous faire profiter de son savoir, mettez une annonce dans votre bulletin ou consultez un de nos excellents confrères de la presse dite spécialisée. Vous trouverez sans peine, nos conseils dans tous les coins.

Le premier acte avant que l'action commence, c'est la naissance du personnage que vous allez incarner, de votre propre ager et vous pratiquer. Voilà un instant est un instant, et capital pour le suite des événements: sera-ce un homme ou une femme, un corsé, un intellectuel? C'est selon votre humeur et vos goûts personnels. Sur le plan technique, la création d'un personnage se traduit par l'attribution sur une feuille prévue à cet effet d'une série de caractéristiques, appelée feuille de personnage. A quel acte nous l.

Un personnage est un être réel, mais c'est bien plus qu'un plan sur l'échiquier. L'entrée du jeu, c'est d'incarner une vie, une personnalité à cet être de papier. Celui-ci est en effet revêtu d'une apparence physique, en général une avalanche de chiffres. Pour vous expliquer à quoi la servent, nous allons prendre un exemple, et il s'agit pas très représentatif, à la limite d'être déstabilisant.

Prenez une table et un bol. Placez le bol à trois mètres, et essayez de lancer la balle dedans. Sur cette table, vous avez de nouvelles et un indicateur approprié d'un jeu de caractéristiques physiques que l'on peut appeler déstabilisé. Si vous réussissez dès fois, par exemple, vous êtes ce qu'il est convenu d'appeler un lanceur d'épave-fermeux ou "gros torse". Mais admettez, les règles de tous les jeux de rôle sont le plus souvent les chaînes de succès d'une action tenues par un personnage, en prenant en compte les divers paramètres qui influent sur le résultat espiéré. Dans l'ensemble, les paramètres sont, la distance entre le lanceur et la cible, l'habileté du lanceur, la compétence du lanceur, les interventions extérieures (la pluie peut vous servir ou vous gêner pendant que vous visez, c'est quand même moins facile), et éventuellement, votre attachement à la discipline considérée (si ce sujet, prenez plutôt une parole en fer, sinon vous risquez de vous ruiner en vitesse). Selon les jeux, plus ou moins, vous pouvez aussi en compte, ce qu'entérine une compétence particulière insolite, par exemple lorsqu'il faut être habile de calculs arithmétiques pour savoir si le fleche que l'on décoche atteint ou non le but qui vient de déstabiliser devant le chasseur d'effort.

Ces "sacs de zéro" sont remis, et le quelle d'un jeu mesure à l'appréhension avec le matériel et le possible. Un jeu trop simple rend la résolution de certaines actions peu intéressante de par la certitude arithmétique qu'elle peut revêtir. Nous allons maintenant examiner la composition de la feuille de personnage reproduite à la suite de cet article: elle se compose, d'une part, de paramètres laissés au choix du joueur, avec l'accord du MJ; c'est le cas du nom, de l'âge,

de l'origine et de l'occupation du personnage-investigateur, il s'agit avant tout de créer un être cohérent, qui s'insère dans l'environnement considéré (les l'occurrences, l'Europe du début du siècle). Une liste de professions est proposée dans chacune des différentes extensions de l'Appel de Chthulhu, selon l'époque considérée, et les jeux de base se déroulent entre les années 1920 et 1930, et même avec la meilleure volonté du monde, la profession, genre fort honorable, de pilote d'hydroaéroplane a un léger côté anachronique. Une fois que le joueur a décidé du profil général de son personnage, il lui reste à déterminer quels sont les atouts et défauts physiques et mentaux de celui-ci. En effet, la naissance d'un personnage passe par le tirage des dés, c'est à dire le jeu de la chance. Comme dans tout jeu de rôle, le personnage est dans de bonnes de vie, qui consistent en capital-survie face aux agressions susceptibles d'intervenir dans le jeu rapide d'un événement. A noter une particularité à l'Appel de Chthulhu, la notion de santé mentale, qui représente la stabilité psychique du personnage, lequel risque d'être sérieusement basculé, surtout si ses investigations insidieuses le conduisent à découvrir des vérités "inconcevables" et monstrueuses. Vous trouverez ci-dessous la liste des abréviations de la feuille reproduite, compléments non compris. Nous aborderons celle-ci dans le prochain numéro.

FOR: force physique
CON: constitution, résistance
TAI: taille
DEX: dextérité
APP: apparence, beauté physique.
SAN: santé mentale, et d'esprit.
INT: intelligence
POU: pouvoir, charisme.
EDU: éducation.

Si certains points vous semblent obscurs, n'hésitez pas à nous écrire afin que nous y revenions éventuellement au prochain numéro.

S.D. et J.L.

L'APPEL DE CHTHULHU

un jeu de rôle d'horreur et de mystère
par Robert M. Price et John S. Dill
avec des règles de jeu de rôle de 1920 à 1930
100 pages, 100 illustrations
100 pages, 100 illustrations
100 pages, 100 illustrations

			Noms des caractéristiques																																																																																																	
Caractéristiques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Force physique	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Constitution	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Taille	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Dextérité	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Apparence	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Santé mentale	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Intelligence	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Pouvoir	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									
Educ.	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100									

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces. Les caractéristiques sont attribuées à l'aide d'un dé à six faces.

DMA se fait en 16 bit, un temps de 16 Ko situés sur la carte contrôleur érite toute interférence avec le DMA de l'Amiga, notamment lors de l'utilisation du blitter ou des modes overdrive. La carte possède en face arrière un connecteur SCSI pouvant assurer les liaisons avec 8 périphériques avec une vitesse de transfert allant jusqu'à 4 Mo/s.

Ces dernières particularités se retrouvent par ailleurs sur le A500 HD/VRAM, disque dur de 90 Mo externe autobottable pour Amiga 500 allié à une extension de mémoire de 2 Mo.

CIS assure aussi la distribution du digitaliseur Super Perfect Sound, en tant que fabricant et remanié le logiciel, désormais il est accompagné d'une notice très complète en français.

CIS: 571 cours de la libération 39400 Talence (56 37 43 78).

CHIP CHEAP pour L'A2058

Certains utilisateurs ayant acheté la carte d'extension mémoire pour l'Amiga 3000 en version 2 mégas ont été confrontés soit au prix, soit à la difficulté de se procurer des RAM pour augmenter la capacité de leur carte. Le société D.C.I. propose des mémoires 100ns pour 1390 F le mega ou 7290 F les 6 mégas, de quoi pousser votre 3000 soit en douceur soit à fond.

D.C.I.
169 rue du Fbg poissonnière 75009 PARIS 42 52 90 89

SULPT ANIMATE 4D Jr.



la société Byte by Byte propose une version simplifiée du fameux S&AD qui permet principalement au possesseur d'Amiga 500 de se familiariser avec l'animation tridimensionnelle.

Les commandes et fonctions ont été très allégées pour ne laisser que celles qui sont strictement indispensables, sans toutefois nuire au confort d'utilisation. La partie modéliseur reste pratiquement identique à celle de son grand frère, exception faite de quelques outils non indispensables. En fait, les plus grosses coupes ont été faites sur les aides à l'animation ainsi que sur le render. Plus question ici de Ray tracing, s'exprime pas par conséquent voir les fameuses scènes chronométrées ou une quelconque matière, il est même impossible d'avoir un passage sur les surfaces.

Il serait illusoire de croire que junior peut permettre de réaliser des travaux de l'ampleur de S&AD, parce que il peut être considéré comme un excellent logiciel d'apprentissage des techniques et méthodes, car il ne laisse transparaître que l'indispensable.

FILTRAGE RVB...

Print technic propose un filtre électronique destiné à la séparation des couleurs lors de digitalisation d'images.

Ce filtre électronique est capable de séparer les composantes Rouge Vert et Bleu, ainsi qu'un signal monochrome d'une source vidéo composite, son principal atout étant son prix vu ses performances (1250 F TTC).

Rappelez que la gamme des produits Print Technic est importée par la société CECI.

DOUCEMENT LES MOTS!

Voici la version 2 de KindWorks! Malgré le climat commémoratif, le logiciel n'a rien de révolutionnaire, c'est en quelques sortes le Monsieur Jourdain du traitement de texte. L'essentiel est présent. Les règles de formatage multiples, les raccourcis-clavier judicieux et une fonction de censure facilitent la mise en page. L'insertion des images IFP ne pose pas de problèmes, et ce n'est en haute résolution, pour laquelle une conversion en moyenne résolution est automatiquement effectuée (suppression d'une ligne sur deux). Un abondant dictionnaire de 130 000 mots assiste les orthographes défilantes. L'impression bénéficie d'un mode graphique, Superfont, pour des supers résultats. Enfin, une fonction de fusion permet les envois en nombre à partir d'une liste d'adresses établie sous KindWorks. Pour résumer, il s'agit d'un logiciel performant et encore simple d'emploi.

GFA Basic sur Amiga chez PSI

Un excellent ouvrage destiné aussi bien à ceux qui souhaitent prendre contact avec ce langage ou, de façon plus générale, avec la programmation à travers le GFA. En tenant compte d'une ignorance quasi-totale en informatique, ce livre nous fait acquiescer, grâce à des exemples pratiques, les notions nécessaires pour appréhender de façon correcte la programmation et plus particulièrement l'utilisation du GFA, indispensable au débutant tant en GFA qu'en informatique, il reste digne d'intérêt pour le programmeur plus averti pour un rafraîchissement de mémoire.

Le livre du GFA 3 chez micro application.

Ce livre pourrait très bien être le tome deux, pour ne pas dire le tome du précédent, car après un bref rappel des notions élémentaires, il passe en revue toutes les instructions du GFA 3 ou les commentait. La notice par rapport au manuel est qu'il l'auteur explique principalement la façon d'optimiser son code par rapport au système. Il est toutefois regrettable que certaines instructions soient dépourvues d'exemple pratique. En fait cet ouvrage devient très vite un compagnon pour le programmeur confirmé mais reste à prospecter au débutant. N'oubliez pas dans ce livre la disquette... qui contient les sources des exemples.

DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES
ANTIPODES VOUS RETOURNERONT
TOTALEMENT!

TAITO

THE NEWZEALAND STORY

AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODORE

LA CONVERSION DE L'ARCADE DE TAITO ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT DINGUE!!

Wally Walrus a capturé 20 ans de Joy et Kiwi - juste du sport facile sans problème. Il a été le héros des années 80. Il est maintenant l'ami de tous les enfants. Il est si gentil et si gentil qu'il est juste comme vous pouvez l'imager. Il est vraiment gentil.

Arrive maintenant à son tour de jouer, Joy, premier personnage d'action à son tour de jouer. Joy est prêt à tout pour les enfants. Il est si gentil et si gentil qu'il est juste comme vous pouvez l'imager. Il est vraiment gentil.

DESIGNER COMPLET
SUR 1015 MICROGRAMMA
REVENDEUR EN FRANCE
COMMUNIQUE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 4356475
SAC DE MICROGRAMMA
DÉPOT CHATELAIN DE G. 43564
TEL. (1) 4356475

ocean

Ocean Software Limited - Central Street - Manchester M2 5MS
Téléphone: 061 432 5633 - Telex 665077 OCEAN G - Fax 061 834 0635

FORGOTTEN WORLDS



DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES
MEGALITHIQUES



CRM 64/128 - C, D • SPECTRUM 48/128K - C, D
AMSTRAD - C, D
ATARI ST - D • AMIGA - D

U.S. GOLD LTD. - 55 MILL HAVEN RD. TORRENT
SHEFF. S10 2BQ U.K. TEL: 01823 80477 FAX: 01823 80470

CAPCOM